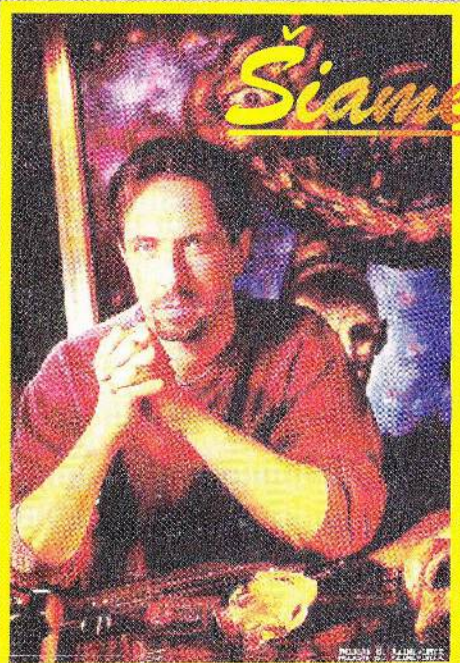
KIBER ZONA

Pirmasis Lietuvoje!!!

1997 rugsėjis
Nr.9
Kaina 2,50Lt

MĖNESINIS LAIKRAŠTIS KOMPIUTERIŲ ŽAIDIMŲ ŽAIDĖJAMS

Šiame numeryje:

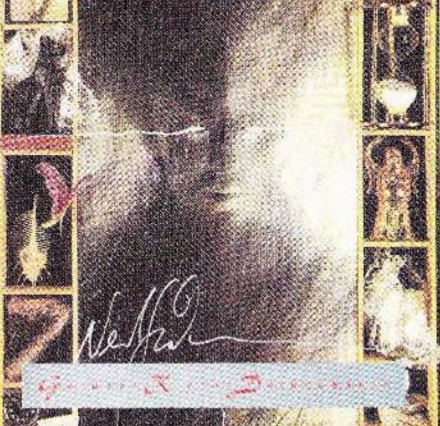






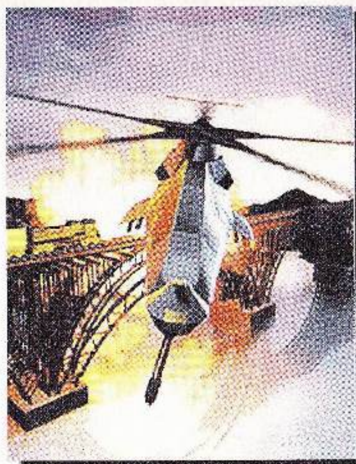








COMANCHE 3

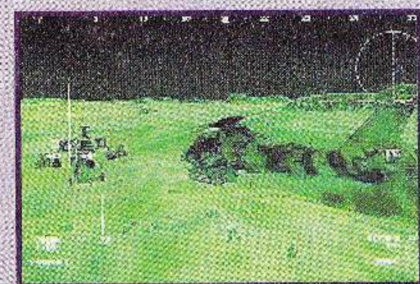




Kai kompanija „Novalogic" išleido pirmąjį COMANCHE, jo grafika visus tiesiog pribloškė, tačiau šiaip šis žaidimas labiau primena arkadinį nei simuliatorių. Kuriant antrąją COMANCHE dalį jau mėginta pritaikyti žaisti šį žaidimą per tinklą, bet jis sulaukė mažiau dėmesio, nei nusipelnė.

Kurdama COMANCHE 3, kompanija „Novalogic" stengėsi panaudoti visus savo pasiekimus – ir grafikos, ir siužeto kūrybos, – taigi šią žaidimų seriją jau galima priskirti prie „rimtųjų" pasaulio simuliatorių. Nepaisant kelių trūkumų, eksperimentas, reikia pripažinti, pasisekė.





Didžiausias COMANCHE serijos pranašumas visuomet buvo kompanijos „Novalogic" sukurta grafikos technologija, kuri leidžia sukurti ypač detalų vaizdą ir greito judėjimo įspūdį. Ji savo laiku buvo išties puiki, tačiau pagrindinis *VoxelSpace* trūkumas buvo tas, kad priartinus vaizdą labai padidėdavo pikseliai. Kuriant COMANCHE 3 *VoxelSpace* technologija buvo labai patobulinta ir pavadinta *VoxelSpace* 2. Dabar objektai išlieka itin ryškūs bei atpažįstami net ir labai prie jų priartėjus. Taigi COMANCHE 3 kovos laukas atrodo kur kas geriau negu bet kuriame kitame iki šiol išleistame simuliatoriuje. Virstantys medžiai, tiltų griuvėsiai bei lekiantys traukiniai – viskas čia beveik kaip nuotraukoje, ir vaizdas nesulėtėja kaip kituose simuliatoriuose, kuriuos kuriant irgi buvo siekiama, kad viskas atrodytų kuo tikroviškiau. Vienintelė silpnesnė šio žaidimo vieta – ne itin įspūdingi efektai. Tie, kurie tikisi žemę drebinančių sprogimų, griausmingų artilerijos salvių ir t. t., gali šiek tiek nusivilti.



Mortal Kombat 4



Kas naujo?

Numatomi 7-8 nauji personažai.

Visi veikėjai turės po kelis naujus smūgius.

Be to turi pasirodyti šio žaidimo Sony PlayStation ir Nintendo 64 versijos

MK4 atsiras kova su ginklais, todėl jį galima bus priskirti žanrui „trenk, spirk ir sukapok". Numatoma, kad personažai kausis nančakais, kardais, kirviais ir kitais ginklais.







Vaizdą galima bus stebėti iš arti, iš toli ir iš įvairiausių kampų.

●„Sega Enterprises Ltd“ kuria beisbolo simuliatorių. Čia žaidėjas bus beisbolo komandos savininkas, vadinasi, turės spręsti, kiek ir kokius sportininkus samdyti, kiek investuoti į sporto įrangą, ieškoti būdų, iš kur gauti pinigų, bei stengtis pritraukti kuo daugiau žiūrovų. Komandą bus galima rinktis iš 300 sportininkų – ankstesnių ir dabartinių beisbolo žvaigždžių.

●„Sega of Japan“ pranešė apie naują žaidimą „Saturnui“ JAPAN PRO WRESTLING W/ VIRTUA. W/VIRTUA reiškia, kad Wolfas ir Jeffrey iš populiariojo „Segos“ VIRTUA FIGHTER serialo bus ir šio imtynių žaidimo herojai. Jį kuriant naudota trimatė poligoninė grafika.

●„Philips“ planuoja išleisti naują HMD (head mounted display) šalmą, pavadintą „Scuba“. „Scuba“ suteikia žaidėjui iliuziją, kad jis žaidžia priešais didelį ekraną, kai tuo tarpu iš tikrųjų televizoriaus nėra. Šį įtaisą gali dėvėti net ir tie, kurie nešioja akinius. Garsas sklinda per porą garsiakalbių, kas ypač svarbu žaidžiant žaidimus su stereo garsu. Praeityje panašūs šalmai neturėjo didelės paklausos, bet „Philips“ tikisi, kad prieinama naujo gaminio kaina padarys jį populiarų. „Scuba“ kainuos maždaug 300 JAV dolerių.

●Kompanija „Mainframe Entertainment“ iš Vankuverio pasirašė sutartį su „Playmates Interactive Entertainment“ ir „Shiny Entertainment“.

Ši kompanija ruošiasi gaminti ir platinti naują animacinį televizijos serialą, sukurtą pagal žaidimą MDK. Tai jau antrasis serialas pagal „Shiny“ žaidimą (pirmasis serialas buvo sukurtas pagal žaidimą EARTWORM JIM). Spalio mėnesį žadama išleisti MDK versiją, skirtą „PlayStation“ kompiuteriui.

Animacinį serialą, sukurtą pagal žaidimą MDK, numatoma išleisti 1998 metų rudenį.

●Kompaniją „Adeline“, daugeliui pažįstamą kaip žaidimo LITTLE BIG ADVENTURE autorę, įsigijo firma „Sega“. „Adeline“ taps „Sega Software“ dalimi ir kurs žaidimus PC bei naujai „Segos“ sistemai, pavadintai „Dural“.

●„Westwood Studios“ paskelbė, kad rugsėjo mėnesį išleis dar vieną „Command & Conquer“ seriją. RED ALERT: THE AFTERHATH ir RED ALERT: COUNTERSTRIKE išleidusi komanda sukūrė dar 18 įtemptų misijų, 100 naujų (ir didesnių) scenarijų, skirtų žaisti per tinklą, bei septynis naujus padalinius: CHRONOSPHERE TANK, DEMOLITION TRUCK, M.A.D. TANK, MISSILE SUB, SHOCK TROOPERS ir TESLA TANK.

LITTLE BIG ADVENTURE 2

Ar dar pamenate LITTLE BIG ADVENTURE herojų Tvinseną? Po visų išbandymų, kuriuos jam teko patirti gelbėjant savo gimtąją planetą nuo diktatoriaus Fanfroko, Tvinsenas tapo visaliaudiniu didvyriu ir gali pasirūpinti savo asmeniniu gyvenimu. Tvinsenas yra visų gerbiamas ir mylimas, jo žmona Zoe laukiasi kūdikio ir visos šios idilės, atrodytų, niekas neįstengtų sudrumsti.

Tačiau vieną vakarą prasideda netikėta audra ir mylimas Tvinseno drakonas (Dragon-Fly), apakintas žaibo, nesėkmingai nutūpia ir susižeidžia.

Zoe siunčia Tvinseną į vaistinę nupirkti Dinozaurui (*Dino-Fly*) vaistų. Vaistinėje tų vaistų nėra, tačiau vienas pirkėjas žino, kaip galima išgydyti Dino. Jis pažada pasakyti, jei padėsi jam susigrąžinti skėtį, kurį tą kartą kažkas iš jo pavogė. Vagis stovi prie statulos miestelio centre. Tvinsena turi prislinkti jam už nugaros, pačiupti vagį ir atgauti skėtį. Kai grąžinsi jį pirkėjui, šis papasakos, jog Dykumos (*Desert*) saloje yra gydytojas, kuris gali išgydyti Dinozaurą. Prieplaukoje nusipirk bilietą į keltą, tačiau jis negali išplaukti, kol vyksta audra. Taigi reikia nueiti pas Oro burtininką (*Wearther Wizard Bersimon*). Jis gali sutramdyti įsisiautėjusią audrą. Kalbama, kad kalnuose gyvena kažkokia pabaisa. Dėl viso pikto iš muziejaus pasiimk savo stebuklingąjį medalioną ir apsiaustą. Tam reikia išjungti signalizaciją, bet durys į antrą aukštą, kur yra jungiklis, neatsidaro. Išeik į lauką ir įlipk pro antro aukšto langą. Kai tik paspausi signalizacijos jungiklį, greitai bėk į apačią ir imk savo daiktus. Dabar keliauk pas oro burtininką. Tačiau jis nesustabdys audros, nes neras švyturio prižiūrėtojo Rafo (*Raph*), nes be jo negali užlipti į švyturį – mat būtent ten reikia ištarti užkeikimą. Prižiūrėtojo draugus surasi kavinėje. Sužinosi, kad prižiūrėtojas pasiėmęs gitarą išėjo į kalnus semtis įkvėpimo. Eik į Tralu urvą. Įėjimas į urvą yra netoli tilto (*Woodbridge*). Ten rasi į nelaisvę paimtą prižiūrėtoją. Kitoje prižiūrėtojo celės pusėje už statinių yra jungiklis. Mesk į jį savo magišką kamuolį ir eikite pro atsidariusius vartus. Kitame kambaryje tokiu pat būdu atversi dar vienus vartus. Nugalėjęs du nedidelius Tralus, o paskutiniame kambaryje pagrindinį didelį Tralų, galėsi išlaisvinti prižiūrėtoją. Dabar burtininkas gali sustabdyti audrą.



Saulei pakilus atvyksta netikėti svečiai – ateiviai esmerai. Iš pradžių atrodo, kad jie atkeliavo su draugiškais ketinimais, tačiau Tvinsenui kyla įtarimas, kad čia kažkas čia ne taip... Nukeliavus į Baltosios Dykumos salą (*White Desert Island*) tave pradės medžioti esmerai. Čia sužinosi, kad gydantis burtininkas kažkur iškeliavęs, bet tu gali kreiptis į magų mokyklą. Gydytojo namuose paimk *gallic acid* (rūgštis, naudojama senoviniams dokumentams restauruoti). Parduotuvės savininkas pasakys tau, kad čia yra senas išminčius, gyvenantis netoli pirties (*Hacienda*), kuris žino visas salos paslaptis. Jis galės tau padėti rasti Magų mokyklą. Taip pat saloje iš Jerone Baldino paimk mašinos detalę (savo automobiliui), kurios prašė Zoe. Pasikalbėk su gyventojais. Nueik į pirtį. Ant jos stogo sėdės išminčius. Pirties viduje, prie laiptų, vedančių ant stogo, stovi prižiūrėtojas. Jį reikia nuvilioti, todėl įeik į moterų pirties kambarį, jis pradės klykti, ir atlėks prižiūrėtojas. Kelias ant stogo laisvas. Pakalbėk su išminčiumi. Jis tau pasakys, kad mokykla yra dykumoje, o įėjimas į ją – kapinėse. Įėjęs į mokyklą prasmuk pro vaiduoklius, pirštų galais prieik prie skrynios ir paimk raktą. Atidaręs juo duris atsidursi pas mokyklos rektorių. Jis tau paskirs tris išbandymus. Po nesudėtingo pirmojo išbandymo (čia teks parodyti taiklumą ir vikrumą) gausi vamzdelį (šaudyti). Beje, prieš pirmąjį išbandymą reikės sumokėti 120 kešų. Liko dar du išbandymai: gauti retą Balsamo augalą ir nuvykti į netoli esančią salelę Dome of the Slate.





Gali nueiti pas Tvinseno kaimyną Citadelės saloje. Jis turi seną kanalizacijų žemėlapį. Kai duosi jam *gallic acid*, jis užpils jos ant žemėlapio ir išryškės užrašas apie slaptą kambarį, kuriame yra stebuklingas **globe**. Gausi ir raktą (*piramid shaped key*) nuo to kambario. Prieš vykdydamas antrąją užduotį nuvežk mašinos detalę į Citadelės salą ir atiduok ją Zoe. Zoe pasakys, kad tau skambino Baldino ir pasakė, jog pamiršo atiduoti nešiojamą radiją (*walkie-talkie*). Grįžk į Dykumos salą, paimk ją ir beveik iškart sulauksi skambučio iš Zoe. Ji atvežė tavo automobilį. Zoe siūlo išmėginti automobilį dykumoje arba lenktynių trasoje.



Dabar gali įvykdyti antrąją užduotį. Gėlė auga ant uolų. Užlipti ten neįmanoma. Netoli yra sugriuvęs tiltas. Įsibėgėk su mašina ir peršokęs per plyšį nuskink Balsamo augalą. Nuvežk augalą į Magijos mokyklą ir už jį gausi *Horn of the Triton* (juo galima gydyti). Grįžk į Citadelės salą ir išgydyk Drakoną. Sėsk ant jo ir skrisk į Slate salą, kur tavęs laukia trečias išbandymas. Jis nebus sudėtingas. Nematomu taku reikės pereiti kambarį iš vieno galo į kitą ir atrasti išėjimą. Kai tik išeisi pro jį, atsiras burtininkas ir įteiks ***Magic Slate*** (su juo galima išsaugoti įvairius atvaizdus, pavyzdžiui, žemėlapius). Burtininkas tau liepia atvykti į Magų mokyklą, nes ten tavęs laukia staigmena.



Nuvykęs į mokyklą gausi mago diplomą ir pakils tavo burtų lygis (stebuklingasis kamuolys taps žalias). Be to, mokytojas paprašys tavęs išsiaiškinti keistą beveik visų planetos burtininkų dingimą. Norėdamas tapti tikru magu tu turi rasti pardavėją ir nusipirkti mago drabužius. Pardavėją rasi nesunkiai. Jis keliauja po salą ant savo skraidančio kilimo. Iš jo nusipirksi drabužius ir netikrą barzdą. Jis papasakos tau, kad neseniai matė magą Karaooc, keliaujantį į pirtį. Jis papasakojo pardavėjui, kad esmerai jį pakvietė į kažkokią konferenciją.

Dabar, kai pakeitei savo išvaizdą, ateiviai daugiau į tave nebešaudo, ir tu gali saugiai vaikščioti po salą. Pirty sutiksi esmerą, kuris pasiūlys vykti į jų planetoje rengiamą magų žinių pasikeitimo konferenciją. Sutikęs aplankyti jų planetą, slaptais požemiais pateksi į ateivių laivą, kuriuo ir nuskrisi į planetą Zeelich. Laive surask prietaisą-vertėją, kitaip nesuprasi, ką esmerai kalba.

Vos atvykęs į ateivių planetą susidursi su pažįstamu elfu Džo, kuris netyčia tave išduos. Taigi atsisveikinsi su mago drabužiais ir atsidursi kalėjime. Čia sutiksi ir nelaimėlį elfą, iš kurio sužinosi, kad visi tavo planetos burtininkai suimti, o ateiviai išvyko pagrobti Tvinseno vaikų. Žinoma, gelbėti vaikus teks tau, tačiau storos kalėjimo sienos neleidžia ištrūkti...





Elfas gali keliauti erdvėje ir atsiras tavo kameroje. Prižiūrėtojas tai pastebės ir ateis jo nuvesti į kitą kamerą, tuo metu užpulk jį. Išėjęs iš kameros pamatysi du raudonus jungiklius. Paspausk juos. Taip pat gali išlaisvinti į musę panašų vietinį disidentą. Paspausk antrame kalėjimo aukšte esantį jungiklį. Išėjęs pro atsidariusias duris sunaikink robotą. Robotui susprogus vartuose atsivers skylė, pro kurią galėsi išeiti. Dabar eik prie medinės tvoros, už kurios lakstо sarginiai šunys. Prabėk pro juos ir prasmukęs sargybiniams už nugarų įeik pro šalia esančias duris. Toliau teks nemažai pabėgioti ir pašaudyti. Praeik pro laukiamąją salę. Ten laukia keli vietiniai gyventojai. Kai prabėgsi pro barjerą, suveiks sirena. Susidorojęs su sargybiniu šok į lifto angą. Apačioje išėjęs pro duris atsidursi laivų nusileidimo aikštelėje. Susitvarkęs su dar dviem sargybiniais pasikalbėk su mechaniku.



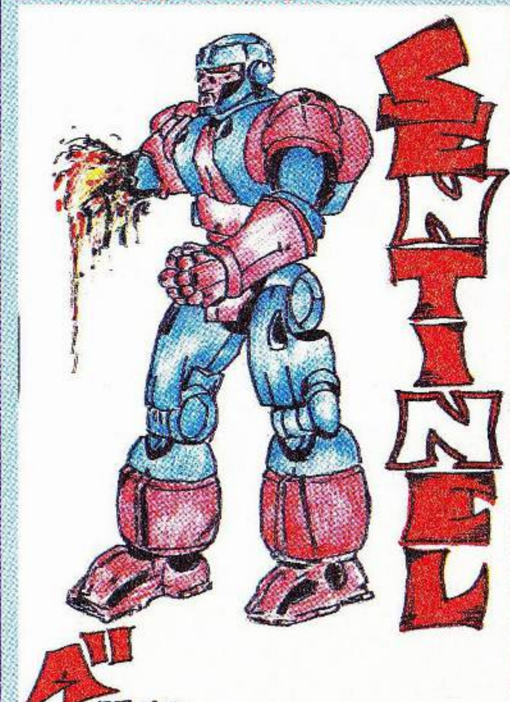
Jis pasakys, kad laivui išskristi reikalinga *travel token* detalė. Ją rasi čia pat esančiame bokštelyje, tik dar teks susiremti su būriu priešų.

Dabar eik prie laivo ir įstatyk detalę į vietą. Laivas nuskraidins tave į Citadelės salą. Besileisdamas jis tik per plauką nesuduš. Kai tik atsigausi, sulauksi Zoe skambučio. Tavo namuose vyksta kažkas negero. Gimtasis miestelis tapo tiesiog neatpažįstamas: gatvėse patruliuoja ateivių kareiviai, sarginiai šunys, prabėga vienas kitas ginkluotas robotas. Centrinė gatvė užtverta spygliuota tvora. Tau teks pabėgioti, nes, rodos, Tvinseną medžioja visi.

(bus daugiau)

„Lietuvos piliečiai, žinoma, tie, kurie skaito KIBER ZONĄ, atsiunčia kompiuterių žaidimų personažų ar panašiai piešinių. O kitame numeryje paskelbiami nugalėtojai ir spausdinami jų darbai...“
Aurimas (Kaunas)

Tai citata iš laiško. Ką gi, jeigu pageidaujate, skelbsime naują konkursą. Rašykite mums, ar norėtumėte tokio konkurso, arba tiesiog pradėkite piešti.



TOMB RAIDER 2

Žaidimą numatoma išleisti 1997 metų lapkričio 15 dieną – kaip tik tą dieną pasirodė ir pirmoji šio žaidimo dalis. Žaidimas bus išleistas dviem formatais – PC ir PSX (kol kas „Sony" nori turėti išskirtines šio žaidimo teises).

Reikalavimai: Pentium 133, 16 Mb RAM, Win'95+Direct X 3.0.

Turinys:

Lara Kroft atvažiuoja prie puikios Didžiosios Kinijos sienos ir stengiasi patekti į vidų. Po kelių nesėkmingų bandymų ji vis dėlto pasitelkusi magiją pereina kiaurai sieną ir pradeda ieškoti pagrindinio įėjimo. Netikėtai horizonte pasirodo slaptojo kulto grupė. Lara pradeda juos sekti... Čia ji atranda Kaliostrą, kuris žino Kinijos imperatoriaus paslaptį. Žaidimo metu Lara pabuvos skęstančiame Titanike, Kaliostro pilyje (pilnoje įvairiausių stebuklingų daiktų ir stebuklingų pabaisų), Venecijoje, povandeniniame lygyje ir paskutiniame, visiškai neįtikėtiname antgamtiniame lygyje.

Kas gi Jūsų laukia?

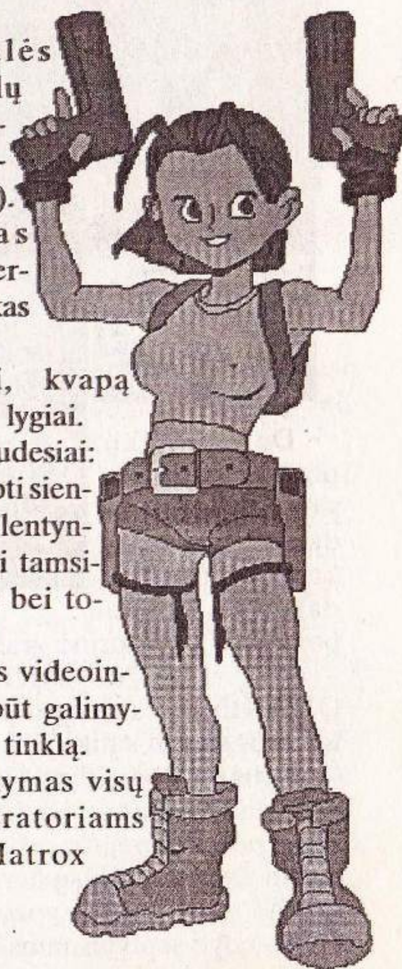
Dinamiški šviesos efektai – ugnies ir šūvių blyksniai.

Galimybė kambariuose įjungti ir išjungti šviesą.

Dieną keis naktis, saulė judės dangumi.

Pasikeitusi Laros išvaizda.

Nauji Laros drabužiai: povandeniniame lygyje aptempiantis kūną kostiumas.



Begalės naujų ginklų (tarp jų garpūnas ir magiški daiktai).

Naujas Laros partneris – milžiniškas stipruolis.

Ilgesni, kvapą gniaužiantys lygiai.

Nauji judesiai: Lara galės lipti sienomis, knygų lentynomis, šliaužti tamsiais tuneliais bei toliau nušokti.

Begalės videointarpų ir galbūt galimybė žaisti per tinklą.

Pritaikymas visų tipų akseleratoriams (3DFX, Matrox Mistic).

REDGUARD

KATEGORIJA – veiksmo ir nuotykių.

REDGUARD – tai nuotykių ir humoro mišinys su vos juntama pasakos dvasia. Čia kovojama pasitelkus galingą magiją ir ypatingus ginklus, yra gudrių spąstų ir daug kitų dalykų, kurie buvo ir ankstesnėse dalyse.

Čia sutiksite begales labai tikroviškų trimačių personažų. Be to, su kiekvienu sutiktu kelyje į Stros'M Kai salą galėsite bendrauti.

Panašiai kaip TOMB RAIDER, čia panaudota trečiojo asmens perspektyva. Kameras galima reguliuoti, todėl vaizdas bus matomas iš pačių patogiausių vietų.

Pavyzdžiui, turguje kalbate su piratu ir staiga ištariate neatsargią frazę, kuri labai įsiutina jūsų pašnekovą. Jis išsitraukia kardą, tačiau jūs psirodote esąs vikresnis, ir štai jūsų kardas jau įremtas į pirato kaklą. Visą šį laiką kamera sukasi aplink, parodydama viską iki mažiausių smulkmenų. Taigi dėl šių „protingų kamerų" žaidimo veiksmas vyksta labai greitai, be jokio vilkinimo.

Turinys

Jūs esate Redguardo samdinys Cirusas, kuris grįžo į kaimą ieškoti savo dingusios sesers. Turėsite susitikti su piratais, tamsiomis politinėmis figūromis ir įvairiausiais įdomiais žmonėmis bei padarais. Kuo toliau žaisite, tuo daugiau patirsite naujų išgyvenimų, ir tolimesnė įvykių raida priklausys tik nuo jūsų. Jums teks kapanotis iš mirtinų spąstų, šokinėti per gigantiškas prarajas, lankytis sugriuvusiuose nykštukų urvuose, o svarbiausia – kardais kautis su priešais.

Kas gi čia jūsų laukia?

Rankiniu būdu sukurtas pasaulis, pilnas plevėsuojančių vėliavų, skraidančių paukščių, varpų skambesio.

Trimatis miestas su labai neįprasta architektūra.

Visiška judėjimo laisvė.

Begalės animuotų trimačiame pasaulyje personažų, su kuriais galite bendrauti.

Puikūs videointarpai, kurie labai dera prie žaidimo atmosferos.

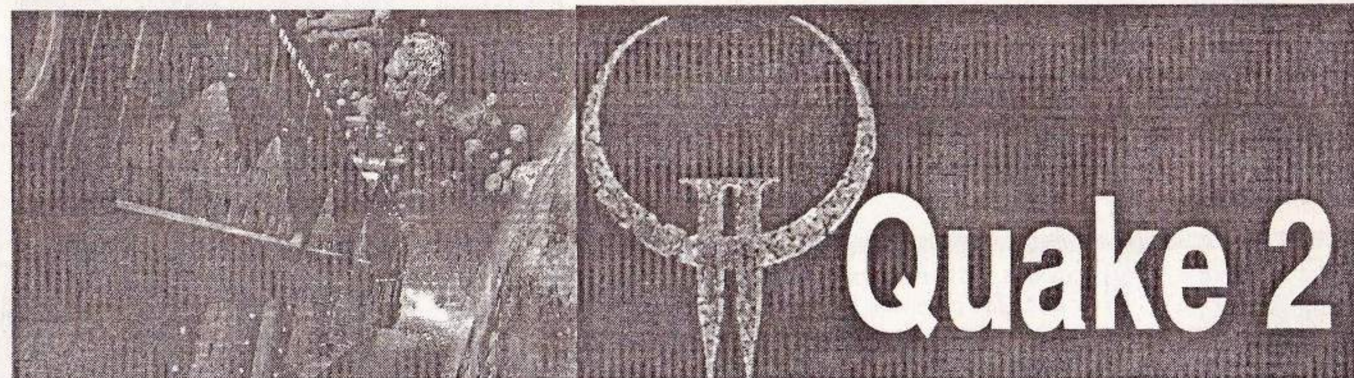
Šuoliai, kopimai, kovos.

Puikus taktikos ir karo galvosūkių derinys.

Neįtikėtinas trimatis vaizdas su dinamiškais šviesos efektais, geras garsas, pritrenkianti muzika.

Žaidimą numatoma išleisti 1998 metų I ketvirtyje.

Techniniai reikalavimai:
Intel Pentium procesorius;
16 MB RAM;
100 MB Hard Drive Space;
VESA SVGA Compatible Video Card;
MS DOS 6.2+ arba Win'95;
4xCD ROM Drove.



Jūs pamiršote bosą iš QUAKE ir dabar laukiate UNREAL ir JEDI KNIGHT? Pamirškite apie juos ir apie visą kitą, nes jūsų laukia QUAKE 2. Taip taip. Jūs neapsirikote. Šis žaidimas bus išleistas net anksčiau, nei tikėjotės (numatoma išleisti 1997 metų rugsėjo mėnesį).

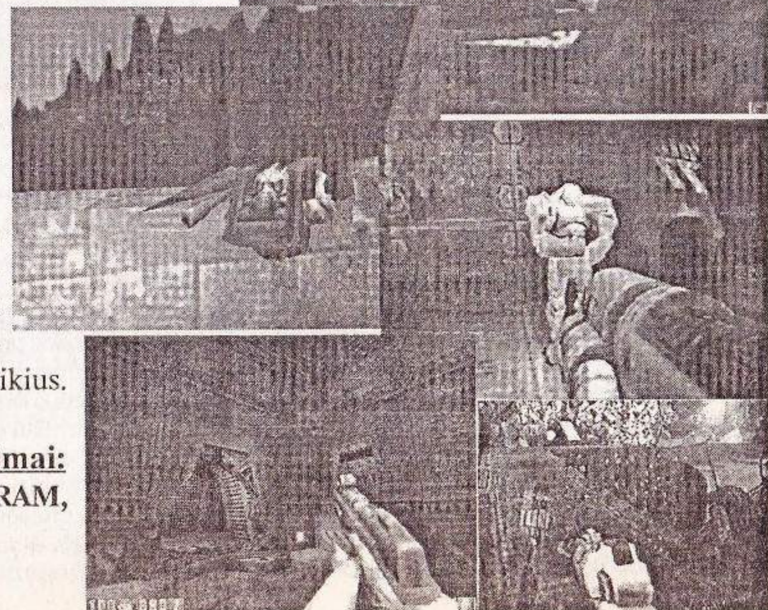
Kas gi naujo jūsų laukia?

Visų pirma, 30 lygių, pilnų įvairiausių siaubingų spąstų. Pavyzdžiui, kambariai su judančiomis lubomis arba peiliais praėjimuose, kurie kapoja į gabalėlius, rūgščių ežerai ir dar daug kas.

Pabaisos taip pat labai pasikeitė: atsirado skraidantys bjaurybės, amebos, kibermutantai, kareiviai. Pasikeitė ir lygiai – jie tapo painesni ir sudėtingesni, o architektūra – tikroviškesnė. Dabar vietoj 256 spalvų, dėl įvairiausių greitintuvų, pavyzdžiui, 3DFX bei MMX, turėsite 640x480 ir daugiau. Naujausios technologijos leis mėgautis tokiais efektais, kaip tikroviška ugnis, šviesos atspindžiai ant pabaisų ginklų, permatomas vanduo ir galimybė įžiūrėti kiekvieną dugne gulintį akmenėlį...

Prie žaidimo gausite lygių redaktorių. Su jais galėsite susikurti lygį, atitinkantį jūsų skonį ir poreikius.

Techniniai reikalavimai:
Pentium 133, 16 MB RAM, Win'95.



JEDI KNIGHT 2: DARK FORCES 2



Daug laiko praėjo nuo pirmosios dalies pasirodymo, tačiau daug kas pasikeitė ir dabar vis labiau populiarėja vektorinė grafika.

Štai LUCAS ARTS sukuria QUAKE killer (o gal kai kurie ir nenorės su tuo sutikti).

Jums teks suvaidinti Kailo Katarno vaidmenį. tai jaunas samdinys, kuris keliauja po visą Imperiją ieškodamas darbo. Tačiau greitai Jūsų herojus supranta, kad yra sutvertas ypatingai misijai – sustabdyti septynis tamsius Džidajus, kurie nori atverti slaptąją versmę, esančią senose Džidajų kapinėse. Žaidimo metu teks labai rimtai pamąstyti ką pasirinkti: gėrį ar blogį. Jei pasirinksite blogį, tapsite imperijos valdovu. Jei pasirinksite gėrį, Jums teks sunaikinti galybę piktų jėgų. Tačiau bet kuriuo atveju Jūsų pasirinkimas visam laikui pakeis galaktikos vaizdą.

Kelyje sutiksite stiprius bosus: galingas monstras su dviem kardais, kurie ir padaro jį vieną stipriausių. Be to dar yra ir Saris – labai stipri kovose ir magijoje. Taip pat žaidimo metu turėsite kelti savo antgamtinius sugebėjimus.

Jei žaisite blogio pusėje, galėsite per atstumą smaugti savo aukas.

Žaidime sutiksite senuosius ginklus, tačiau atsiras ir naujų: pistoletas, šautuvas, detonatoriai, kulkosvaidis, minos, patranka ir lazerinis kardas.

Kas gi Jūsų laukia?

Begalės monstrų, sukurtų trimate grafika.

Daugiau nei 10 rūšių įvairiausių ginklų.

Unikali monstrų dirbtinio intelekto sistema.

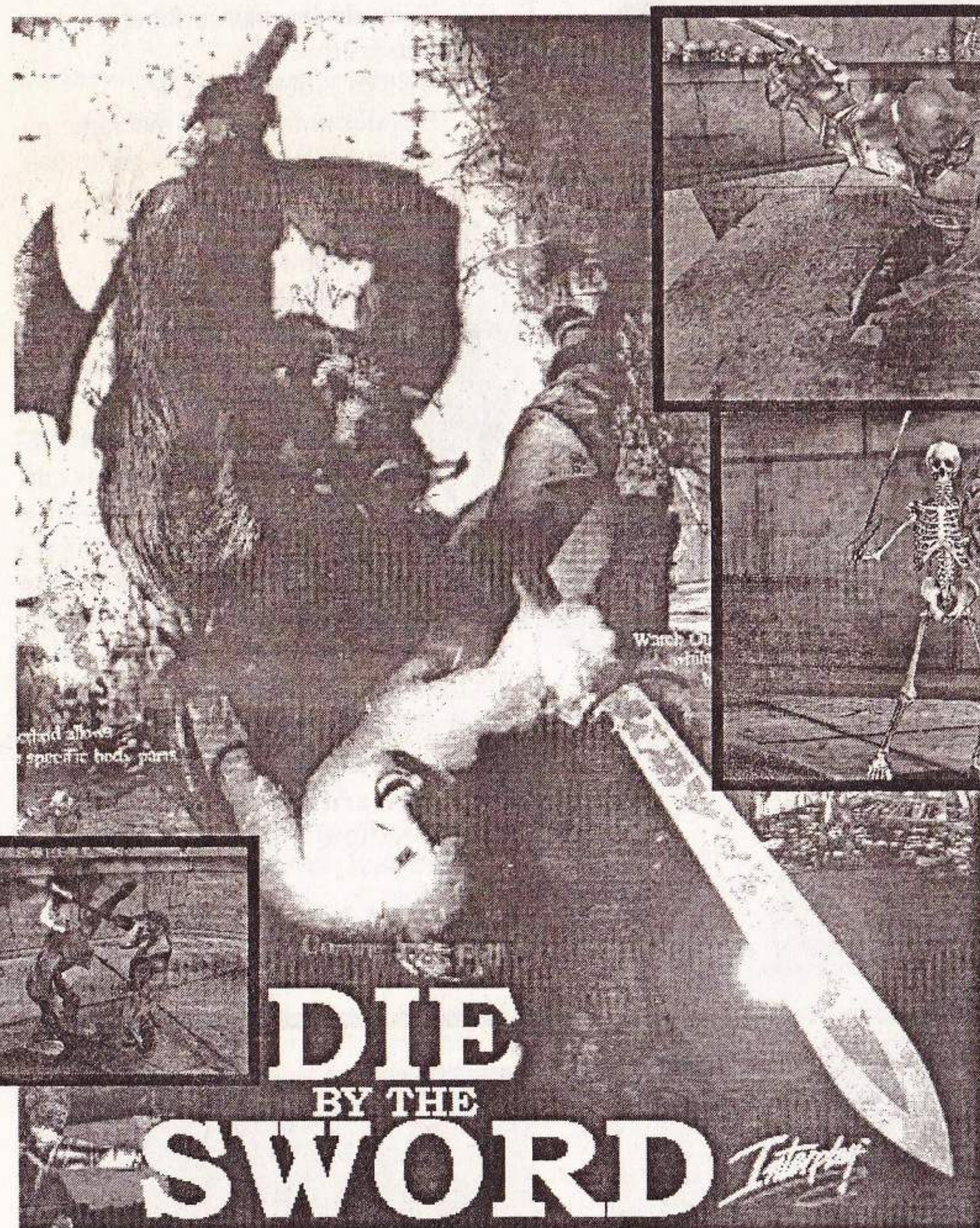
Galimybė žaisti per tinklą ir modemą.

Puikus ir įtemptas 3D veiksmas.

Herojų jėgų pasikeitimo sistema.

Ypatinga vektorinė grafika ir puikūs video intarpai. keli žaidimo pabaigos variantai ir puikiai apmąstytas turinys, kuris vertas parašyti knygą.

Techniniai reikalavimai:
minimalūs – Pentium 133 MHz, 2X CD-ROM, 16 MB RAM, 1 MB video; rekomenduojami – Pentium 166 MHz, 4 CD-ROM, 32 MB RAM, 2 MB video korta, Win'95.



TOMB RAIDER sėkmė prikūrė begales klonų, ir štai net kompanija INTERPLAY neatsilaikė „lengvų pinigų" pagundai. Visi gerai žinote ką reiškia išgyventi siaubungame pasaulyje, kur pilna didžiulių karių ir košmariškų monstrų?

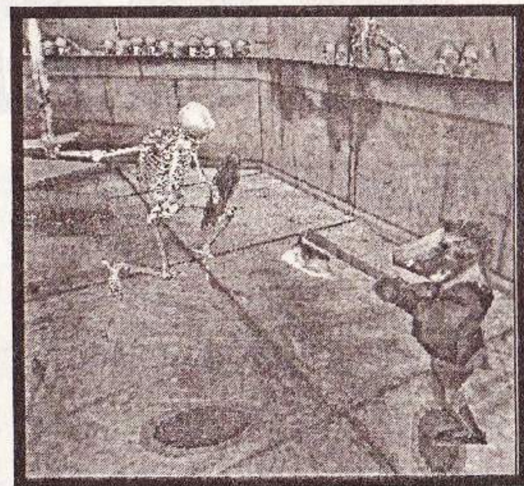
Keliaukite ir susikaukite su negailestingais ir vikriais priešais apsupti gotikinių soborų. Mokykitės paslaptingų menų kol nepasieksite tokio lygio, kai galėsite kardu nukauti patį valdovą. Visas veiksmas vyksta trimačiame pasaulyje, kur kiekvienas judesys dėl VSIM Motion Control technologijos tampa realus. Specialiuose treniruočių laukuose galėsite kurti tik Jums būdingus judesius, o po to panaudoti juos kovose.

Kas gi Jūsų laukia?

Pasirinkimas iš 4 trimačių personažų.

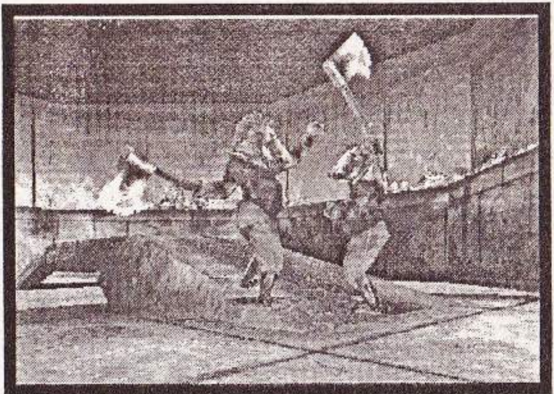
Ypatinga taikinio sistema leis priešininkui kapoti įvairiausias kūno dalis, pavyzdžiui, rankas, kojas, galvas.

Jūs galėsite šokinėti, laipioti ir plaukti trimačiame pasaulyje.



Begalės spąstų, kaip kad krentančios lubos, pjaunančios durys ir užsiverinčios skrynios. Puikus priešų dirbtinis intelektas. Jie mokės prisiderinti prie Jūsų veiksmų.

Techniniai reikalavimai:
Win'95, Pentium 100, 16 MB RAM.





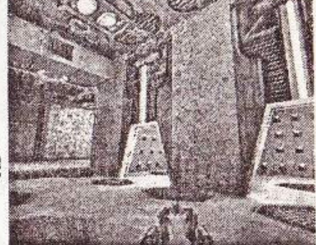
Praėjo nemažai laiko po to, kai Džonas Romero paliko ID, ir štai jo naujasis žaidimas beveik baigtas.

DAIKATANA – tai žaidimas, kuriame panaudoti visi QUAKE II efektai, tik dar su tam tikrais patobulinimais.

Jūs gyvenate XXV amžiuje ir gaminate japoniškus ginklus. Jūs esate Chiro Miamoto, gerbiamo daktaro Toširo Ibicharos (vieno geriausių XXV amžiaus mokslininkų) mokinys. Jo protėvis, daktaras Tetsuo Ibichara, buvo vienas iš tų, kurie 2030 metais atrado vaistus nuo AIDS.

Kartą daktaras Toširo atrado mistinį Daikatanos kardą, su kuriuo galima keliauti per laiką. Tačiau klastingasis daktaro padėjėjas Benediktas pavagia kardą ir iškeliauja į praeitį. Jis tikisi pakeisti istoriją, pasisavinti visus žmonijos atradimus ir tapti pasaulio valdovu. Štai su juo ir turėsite kovoti. Tačiau šioje kovoje jūs nesate vienas – jums padės mokslininko duktė ir Superflai – žmogus, kurį išgelbėjote iš Benedikto kalėjimo. Jūsų kelionę sudarys 5 dalys. Visų pirma Jums teks prasmukti į Benedikto pilį ir tvirtovę ir pagrobti Daikatanos kardą. Tai nebus lengva užduotis, nes pilis kimšte prikimšta mirtinų spąstų. Su draugų pagalba pagrobęs kardą nusprendžiate keliauti į 2030-uosius metus, tačiau įvyksta kažkoks nesusipratimas, ir Jūs patenkate į 2030-uosius metus iki mūsų eros. Ten susitiksite su senovės graikais. Po to nukeliausite į viduramžių Europą ir pagaliau pateksite į 2030-uosius metus, į Alkatraso tvirtovę, kuri po baisaus žemės drebėjimo virto griuvėsiais.





Kas gi jūsų laukia?

Na, visų pirma, kiekviename žingsnyje tykos įvairiausi netikėtumai. Visos žaidimo dalys labai skirtingos – kiekvienoj nustebins vis nauja spalvų gama ir lig tol nematytos pabaisos. 64 trimatės pabaisos, kurios trokšta jūsų kraujo.

4 dalyse rasite ypatingų ginklų.

33 CD trekai su sunkia ir avangardine muzika, kuri kaitina žaidimo atmosferą.

Unikali dirbtinio intelekto sistema, taip pat pagalbininkai, kurie pildys jūsų užduotis ir su jumis kalbėsis.

Galimybė žaisti per tinklą ir modemą.

Nuostabūs efektai (pavyzdžiui, rūkas), daugiamačiai lygiai, reali spindulių trasuotė.

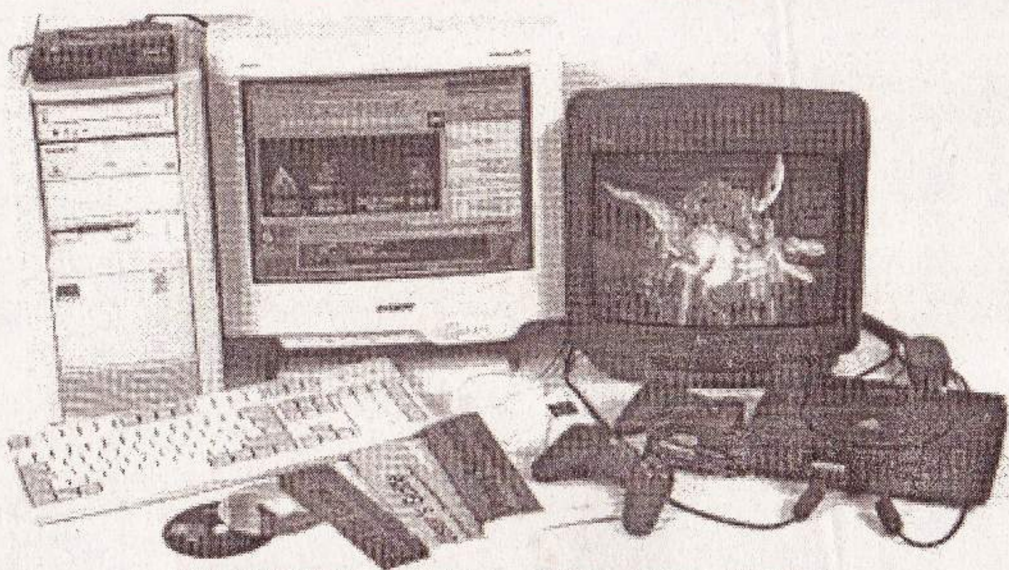
Ypatingas RPG ir 3D Action ryšys.

Unikali herojaus charakteristikų vystymosi sistema: galite vystyti *chit point*, greitį, šuolius ir mokėjimą elgtis su ginklais.

2 CD pilni nepakartojamos grafikos (jei versija originali).



KOMPIUTERIAI, KOMPIUTERIAI...



YAROZE

Daug kas mano, kad sukurti žaidimą yra kažkas labai sudėtinga, kažkas neįmanomai sunkaus. Tam reikia turėti milžinišką kapitalą, būti įgudusiu programuotoju, turėti lakią vaizduotę ar panašiai. O jei Jūs turite tik 386-tą ar 486-ą, apie sudėtingesnio žaidimo kūrimą galite pamiršti.

Tačiau laikas nestovi vietoje, viskas tobulėja, keičiasi. Taip pat tobulėja ir žaidimai, ir jų grafika. Dėl to sudėtingėja jų kūrimo procesas, didėja skirtų lėšų sąnaudos.

Atsižvelgdama į tai SCEA (tik nepainiokite su SCEE: SONY COMPUTERS ENTERTAIMENT OF EUROPE) sukūrė įdomų daikčiuką – YAROZE. Išvertus iš japonų kalbos tai reikštų „padarykime tai patys" ar kažkas panašaus. Iš pirmo žvilgsnio ši naujovė nė kiek neišsiskiria iš įprastinių SCEA gaminamų PALYSTATION kompiuterių, gal tik spalva – YAROZE yra juodas. Juo Jūs galėsite žaisti įprastinius PS žaidimus ir... ir nuveikti tai, ko su paprastu PS niekaip neišeitų – patys galėsite kurti video žaidimus.

Tai, žinoma, nuostabu, tačiau be YAROZE Jums dar prireiks ir PC. Neišsigąskite! PC nebūtinai turi būti labai galingas. Jums pilnai užteks 386 ar 486 su CD-ROM paslaugų, kuriuose privalo būti MS-DOS 5.0, WINDOWS 3.1 arba WINDOWS'95. Iš dalies gali tikti ir 286, tačiau tai sukels tikrai daug rūpesčių.

Kam gi tas PC? PC pagrindinė funkcija – suteikti YAROZE papildomos atminties. Žodžiu PC panaudojamas kaip atminties šaltinis. Nors ir turėsite YAROZE, tačiau vis vien žaidimo kūrimas yra sudėtingas dalykas.

Papildomos informacijos suteiks ir užduotį palengvins du pridėtiniai kompaktiniai diskai. Juose išsamiai išaiškintas žaidimo kūrimo procesas, jo metodika ir visa kita. Net kai kurie žaidimo elementai.

Be viso šito, Jūs taip pat turėtumėte išmanyti „C" programavimo kalbą... Tačiau nenuliūskite ir tie kas jos nemokate, nes papildomuose dviejuose CD yra pakankamai informacijos kaip tą kalbą išmokti.

Na jei viską jau turite, programuoti ir fantazuoti šiek tiek mokate, pirmyn...

Tačiau nepamirškite, kad Jūsų fantazijos negalės viršyti 3,5 MB RAM. Kad tai nepasirodytų per mažai, pasakysiu, kad tiek atminties užima vienas DOOM lygis, arba visas RIDGE RACER, o ką nors geresnio vargu ar pavyks patiems sukurti.

Norintys plačiau pasidomėti YAROZE ir jo galimybėmis gali rasti puslapį INTERNET'e:
http://www.scee.sony.co.uk/yarinfo/



Konkursas

Vardas, pavardė ....
Adresas ....
Telefonas ....
Amžius ....
1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

Siųskite Jums patikusių žaidimų penketukus.

Be to labai prašome nesiųsti penketukų elektroniniu paštu, nes žaidime dalyvaus tik tie penketukai, prie kurių bus priklijuota arba į voką įdėta žydra juostelė (15 psl.) su užrašu „konkursas"

VIDEO ŽAIDIMAI VIDEO ŽAIDIMAI

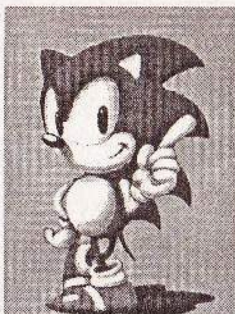
SONIC & KNUCKLES



TEMA: jump'n'run
SUKŪRĖ: SEGA
KOMPIUTERIS: SEGA MEGA DRIVE
AMŽIUS: 6+

NINTENDO turi Mario, SEGA turi Soniką. Tai tapo tradicija, tai lyg priešingybės.

Šiame žaidime šalia Soniko atsirado ir kitas herojus – Knuckles, kuris nustebins jus savo sugebėjimais. Visų pirma, Knuckles gali lipti sienomis, o, atsispyręs nuo aukštesnės platformos, ir skraidyti. Jums suteikta teisė pasirinkti, su kuo pradėti kovą prieš daktarą Robotniką: ar su Soniku, ar su Knakliu. Užduotis, kaip ir visų tokio tipo platforminių žaidimų, labai paprasta – nukeliauti kelią pilnomis netikėtumų platformomis, surinkti šešis CHAOS'o smaragdus, o pabaigoje nugalėti daktarą Robotniką.



Tačiau vis dėlto ne viskas taip paprasta. SONIC & KNUCKLES yra sunkiausias žaidimas iš visų SONIC serijos žaidimų. Čia nėra tokių apsaugos priemonių kaip SONIC 3 žaidimo „ilgalaikiai kirčiai". Tai pat Soniko jau nebelydi jo ištikimasis draugas lapiukas Tailzas.

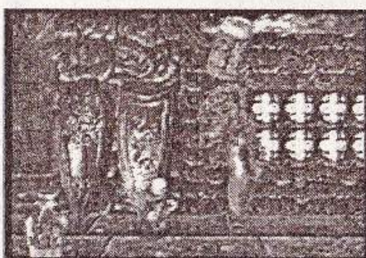
Jei turite SONIC 2 ir SONIC 3, tai SONIC & KNUCKLES – tikrai būtinas pirkinys. Ir geriau pirkti šio žaidimo originalią versiją, nes į šią kasetę galėsite įstatyti SONIC 2 ir SONIC 3 kasetes. Tai leis Jums šiuos du žaidimus žaisti su Knakliu. Priešingu atveju prarasite pusę SONIC & KNUCKLES teikiamo malonumo. Beje, žaidimo grafika tiesiog puiki. Valandų valandas galėsite žavėtis keistu daktaro Robotniko sukurtu pasauliu.

ĮVERTINIMAI:
Grafika – 9
Garsas – 7
Muzika – 8
Turinys – 7
Video intarpai – 6
Valdymas – 7
Realybės pojūtis – 5
Bendras įvertinimas – 70%
+ – gera grafika. Naujos galimybės žaidžiant SONIC 2 ir SONIC 3

BUG TOO

TEMA: jump'n'run
SUKŪRĖ: SEGA
KOMPIUTERIS: SEGA SATURN, PC
AMŽIUS: 6+
ŽAIDĖJAI: 1 arba 2

Daugelis jaunesniojo amžiaus žaidėjų tikrai apsidžiaugs, nes kompanija SEGA jau pamėgtam žaidimui BUG išleido tęsinį. Tačiau tie, kas tikėjosi didelių permainų, gali nusivilti, nes BUG TOO yra labai ir labai panašus į pirmąją šio žaidimo dalį – BUG. Kartais gali net suabejoti ar tai BUG TOO, ar BUG. Nors SATURN'ui yra išleista tikrai nemažai vaikiškų žaidimų (SONIC 3D BLAST, NIGHTS, BUG ir kt.), tačiau jie visi kažkuo panašūs. Gal tai dėl to, kad visus juos kuria ta pati kompanija? Tie patys žmonės, kurie sukūrė Soniką kuria ir Bagą ar kitus. Dėl to neišvengiama kai kurių panašių detalių. Jos atsiskleidžia ne tiek pačiuose herojuose kiek žaidime, jo stiliuje.



BUG TOO yra labai spalvingas ir nuotaikingas žaidimas, kurį sudaro taip pat spalvingi ir didžiuliai lygiai. Be kita ko yra ir bonusinių lygių, kuriuose gausite įvairių naudingų daiktų.

Šiame žaidime Bagas jau ne vienas. Jis „surado" kelis draugus. Vienas iš jų šliužas, kuris kažkiek panašus į šunį. Antrasis, matyt, kažkoks vabzdys su didžiule šukuosena bei batais ant „platformų". Jūs galite pasirinkti vieną iš šių trijų linksmuolių.

BUG TOO įmanoma žaisti ir dviese, tačiau ekranas nebebus dalinamas į dvi dalis. Žaidimą žaisite paeiliui.



Žaidime nejaučiame siužetinės linijos, nėra apibrėžto konkretaus tikslo, taip pat nėra akivaizdaus ryšio tarp lygių. BUG TOO kūrėjai mano, kad ne tai svarbiausia. Jie tai kompensuoja be galo juokingais intarpais, kuriuos pažiūrėjus supranti kuo šis žaidimas išsiskiria iš kitų.

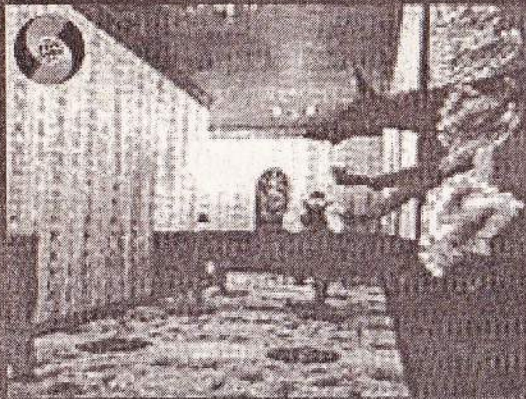
Kam patiko pirmoji šio žaidimo dalis, aštrus humoras ir nenuilstantis Bagas, tie tikrai neliks abejingi ir antąjai jo daliai.

ĮVERTINIMAI:
Grafika: 8
Garsas: 8
Muzika: 8
Turinys: 6
Intarpai: 8
Valdymas: 8
Realybės pojūtis: 5
Bendras įvertinimas: 73%
+ – puikiai perteiktas humoro jausmas ir nuostabūs veikėjų charakteriai
- – nieko naujo.

puslapį parengė Gediminas Cibas

VIDEO ŽAIDIMAI

RESIDENT EVIL



Kas nežaidė šio žaidimo, tas, ko gero, išvengė dar kelių bemiegių naktų, nepatyrė šiurpinančio siaubo, k žūtbūtinai susiremi su mutantais, zombiais, monstrais, išsisuko iš daugelio painių, o kai kam gal net ir neįveikiamų galvosūkių.

O tiems, kurie žaidė, o gal net ir praėjo šį žaidimą, dar ilgam išliks atminty ir vaidensis naktimis duslus zombių šnopavimas, tylą suardantis šuns staugimas, priešo kraujas po taiklaus jūsų šūvio, zombis, panarinęs galvą prie jūsų komandos draugo lavono...

SVEIKI ATVYKĘ Į RESIDENT EVIL – SVEIKI ATVYKĘ Į PRAGARĄ.

Ten buvo BRAVO, o dabar atvyko ir ALPHA komanda. Ši komanda nuo šiol yra tavo komanda, o jos nariai – tavo draugai, o gal net ir priešai (?).

S.T.A.R.S.
Wesker, Albert
Mission Leader
Force: Alpha Team
Age: 38
Height: 6 ft
Weight: 186 lbs
Blood Type: O

S.T.A.R.S.
Redfield, Chris
Marksman
Force: Alpha Team
Age: 25
Height: 5 ft 11 in
Weight: 177 lbs
Blood Type: O

Kad bent kiek suprastumėte, apie ką kalbama, visų pirma reikėtų papasakoti, nuo ko viskas prasidėjo. O buvo taip...

Kažkokiame žemės kampe yra miškas RACOON, kurio tankmėje stovi didžiulis senas, apleistas namas. Kažkas labai pasistengė ir šio namo požemiuose įrengė modernią laboratoriją. Joje buvo vykdomi eksperimentai su žmonėmis. Jų tikslas buvo vienas – sukurti galingą biologinį ginklą TYRANĄ, tai yra milžinišką galingą monstrą. TYRAN jau beveik baigtas ir tuoj turėtų būti paleistas į darbą, jei ne vienas „bet"...

Prieš tai atliktiems eksperimentams reikėjo iš kur nors gauti žmonių. Ši problema buvo išspręsta labai paprastai – žmonės buvo slapta grobiami iš netoliese esančio bendravardžio RACOON miesto.

Vėliau S.T.A.R.S (SPECIAL TACTICS and RESCUE SQUAD) organizacija ėmė aiškintis tokio masinio žmonių dingimo priežastis. Buvo rastos kelios dingusių žmonių kūno dalių liekanos. Norint vykdyti išsamius tyrimus buvo suformuotas karinis būrys – BRAVO ir išsiųstas sraigtasparniu tirti aplinkinę teritoriją. BRAVO sugebėjo pasiekti tą seną namą, ir čia radijo ryšys su S.T.A.R.S. nutrūko...

Po kiek laiko (1998 m.) ten buvo pasiųstas kitas būrys – ALPHA, kuris sraigtasparniu taip pat pasiekė seną namą ir aptiko BRAVO sraigtasparnio likučius. Radijo ryšys su S.T.A.R.S. taip pat nutrūko. Tačiau ALPHA komanda vis tiek pradėjo tyrinėti tą vietą, kurioje buvo rastas sudužęs sraigtasparnis. Sutemus ir patekėjus mėnulio pilnačiai, juos užpuola į šunį panašus padaras. Vienintėlis išsigelbėjimas – bėgti į seną namą.

S.T.A.R.S.
Marini, Enrico
Mission Leader
Force: Bravo Team
Age: 41
Height: 6 ft 3 in
Weight: 183 lbs
Blood Type: O

TEMA: logika;
SUKŪRĖ: CAPCOM;
KOMPIUTERIS: PS (PLAYSTATION);
AMŽIUS: 17+

Tačiau ten jų niekas nelaukia, niekas nepasiūlo puodelio kavos...

Štai nuo šios vietos jūs pradedate žaidimą, bet prieš tai jums suteikiama teisė pasirinkti vieną iš dviejų herojų: Chris Redifile arba Jill Valentine. Žinoma, geriau rinktis Jill, nes su ja yra daugiau šansų pereiti žaidimą: ji iš pat pradžių turi pistoletą ir peilį bei gali paimti iš viso 8 daiktus. Tai ypač svarbu, nes žaisdami gausite įvairių ginklų, kurie padės išlikti gyvam, bei turėsite atrasti vietos susidėti įvairiems daiktams, be kurių neišeis atrakinti kai kurių durų ir slaptaviečių. Chris iš pradžių teturi peilį ir gali paimti tik 6 daiktus. Tai labai apsunkins žaidimą, nes norint paimti kai kuriuos daiktus, be kurių neįmanoma išsiversti, teks atsisakyti kai kurių ginklų. Tačiau jei jau perėjote RESIDENT EVIL su Jill, tai pasistenkite pereiti jį ir su Chris, nes žaidimas su šiuo heroju labai skiriasi.

S.T.A.R.S.
Valentine, Jill
Machine Expert
Force: Alpha Team
Age: 23
Height: 5 ft 5 in
Weight: 111 lbs
Blood Type: B

S.T.A.R.S.
Frost, Joseph
Vehicle Specialist
Force: Alpha Team
Age: 27
Height: 5 ft 10 in
Weight: 159 lbs
Blood Type: B

Šiame name yra apie 120 įvairiausių kambarių ir koridorių. Namas tikrai nemenkas ir visus 120 kambarių vienaip ar kitaip privalėsite aplankyti, o kai kuriuos iš jų net po kelis kartus. Tuose kambariuose jūsų tyko daugybė priešų: įvairūs zombiai, šunys, pabaisos ir kt. Žaidimo pabaigoje pamatysite ir patį TYRANĄ.

Ginklų pasirinkimas tikrai įvairus: peilis, pistoletas, medžioklinis šautuvas, bazuka liepsnosvaidis ir t. t. Kaip matote, priešus yra su kuo naikinti. Nenustebkite neradę zombio lavono toje vietoje, kurioje jį patiesėte. Tai ne koks nors žaidimo trūkumas ar programuotojų klaida. Zombiai prisikelia. Prisikelia tam, kad susidorotų su jumis. Žaidimo grafika nebloga. Kamera pasisuka jums patogia kryptimi. Muzika atitinka žaidimo tempą. O patį žaidimą paįvairina animuoti intarpai, kurie palaiko nuolatinę veiksmo įtampą bei atsako į kai kuriuos žaidimo pradžioje iškilusius klausimus, o kartais iškelia naujų.

Žodžiu, kelias savaites turėsite ką veikti.

ĮVERTINIMAS:

Grafika – 8
Garsas – 8
Muzika – 7
Turinys – 9
Video intarpai – 6
Valdymas – 9
Realybės pojutis – 8
Bendras įvertinimas – 78%

„+" – gera grafika bei garsas, žaidimo metu jaučiama nuolatinė įtampa, dėl to žaidimas tikrai nenuobodus.

„–" – nekokybiški intarpai ir jų grafika.

STAR WARS
SHADOWS OF THE EMPIRE

TEMA: nuotykiai;
SUKŪRĖ: LUCAS ARTS;
KOMPIUTERIS: NINTENDO 64;
AMŽIUS: 13+

Kai buvo sukurtas filmas „Žvaigždžių karai" (STAR WARS, 1978 m.), o tiksliau pirmoji jo dalis, niekas nesitikėjo ir nelaukė, kad laikui bėgant ši tema taps tokia populiari.

Nuo tada iki dabar technologija padarė didžiulę pažangą. Šiandieniniai kompiuteriai ir kompiuterinės sistemos, anuomet egzistavo gal būt tik fantastų kūriniuose. Per šį ganėtinai trumpą laiką (20 metų) buvo sukurta daugybė „Žvaigzdžių karų" filmų, parašyta daugybė knygų tuo pačiu pavadinimu ir dar daugiau kompiuterinių žaidimų.



Ši tema jau kurį laiką atrodė visai išsemta, tačiau tai paneigė neseniai sukurtas videofilmas „STAR WARS TRYLOGY", kuris dar praturtino „Žvaigždžių karų" seriją. Beveik tuo pat metu buvo išleistas ir kompiuterinis žaidimas „S.W.S.O.T.E" (STAR WARS: SHADOW OF THE EMPIRE), skirtas NINTENDO 64 kompiuteriui.

Pažaidę 3 DO ar PS skirtus žaidimus STAR WARS REBEL ASSAULT ar STAR WARS DARK FORCES, o po to ir S.W.S.O.T.E, skirtą N64, iš karto pajusite skirtumą. Suprasite, kad N64 versijai kažko trūksta, kad čia kažkas ne taip. O trūksta filmuotų videointarpų, kurie lydėjo ankstesnes S.W. versijas. Šiam kompiuteriui filmuoti videointarpai tapo nepasiekiami jau tada, kai jo (NINTENDO 64) kūrėjai sumanė žaidimus programuoti „kartridžuose".

Dėl tokio jų sprendimo visų pirma nukentėjo garsas. Ne išimtis ir šis žaidimas. S.W.S.O.T.E garsas yra ne itin kokybiškas ir nesulyginamas su CD garso kokybe.

Tačiau jei nekreipsime į tai labai daug dėmesio, galima drąsiai teigti, kad žaidimas vykęs.

Čia galėsite skraidyti erdvėlaiviais, paklaidžioti painiais tarpžvaigždinės bazės labirintais, o vėliau pasivažinėti, t. y. paskraidyti motociklu. Kaip matote, tikrai bus ką veikti.

O jei dar paminėtume 10 didžiulių lygių, kuriuose sutiksite daugybę įvairių (net 16 rūšių) priešų, be to, jums teks susikauti ir su 6 galingais bosais.

Atitinkamiems priešams skirti atitinkami ginklai. Šiaip ginklų tikrai nemažai. Skrisdami erdvėlaiviu turėsite ne labai didelį pasirinkimą – jūsų paslaugoms tik lazeris ir raketos. Tačiau klaidžiodami tarpžvaigždinės stoties labirintais rasite begales „žaisliukų". Tačiau bosams nugalėti turite rasti šį tą ypatingo ir be galo galingo. Kaip tai padaryti, sužinosite žaisdami.

Siūlau šį žaidimą pažaisti ir dėl to, kad jis buvo pripažintas geriausia S.W. versija ir kol kas yra sukurtas tik N64.

ĮVERTINIMAI:

Grafika – 8
Garsas – 7
Muzika – 6
Turinys – -8
Intarpai – +8
Valdymas – 8
Realybės pojūtis – 7
Bendras įvertinimas – 74%
+ – puikiai suderinti keli žanrai
- – blogas garsas ir nekokia grafika.

INTERNET'e SURENGTA ŽURNALO PC GAMER KONFERENCIJA SU DŽONU ROMERO



ION STORM

Buvo vienas kompanijos „ID Software“ vadovų, kūrė žaidimus DOOM ir QUAKE. Neseniai jis paliko šią firmą ir įkūrė savo kompaniją „Ion Storm“.

Klausimas: *Jei kalbėsime apie žaidimų kūrimą, kuo iš esmės kompanija „Ion Storm“ skiriasi nuo „ID“.*

Dž. R.: Kompanija „Ion Storm“ pagrindinį dėmesį sutelks ne technologijos vystymui, o įspūdingam dizainui, kuris bus derinamas su puikia technologija, tokia kaip Quake Technology.

Klausimas: *Ar greitu laiku Jūs nesiruošiate kurti naujų RP žaidimų?*

Dž. R.: Taip, šiuo metu Tomas Helas kuria stulbinantį RPG ANACHRONOX. Trimačiams vaizdams bus naudojama QUAKE technologija. Šio žaidimo pasirodymas bus tikra BOMBA.

Klausimas: *Kokį žaidimą Jūs dabar kuriate?*

Dž. R.: Dabar kuriu labai „kietą“ žaidimą DAIKATANA. Tai veiksmo žaidimas, išnaudojantis QUAKE technologiją.

Klausimas: *Gal galite daugiau papasakoti apie DAIKATANA? Kas tai per žaidimas? Kaip jame panaudojami nuotykiniai elementai?*

Dž. R.: Jau pats žaidimas yra nuotykis. Čia daug QUAKE primenančio veiksmo, tačiau yra ir siužetinė linija.

Klausimas: *Ar kompanija „Ion Storm“ kurs ne tik PC žaidimus, bet ir konsolinius (N64)?*

Dž. R.: Taip, mes kursime žaidimų N64 skirtas versijas (žaidimų, kuriuos galima pritaikyti šiai platformai).

Klausimas: *Kodėl jūs visi palikote ID? Juk ši kompanija savo srityje yra geriausia pasaulyje?*

Dž. R.: Aš norėjau dirbti daugiau nei prie vieno projekto vienu metu ir pagrindinį dėmesį skirti dizainui, o ne technologijai, kuriai ID skiria daugiausiai dėmesio.

Klausimas: *Ar Jūs ruošiatės likti Teksase?*

Dž. R.: Taip. Mes įsikūrėme Dalase.

Klausimas: *Kaip Jūs, būdamas trimačių žaidimų kūrėjas, vertinate savo konkurentų sukurtus žaidimus? Kaip Jums atrodo, ar tarp jų yra daug gerų, originalių sumanymų?*

Dž. R.: Dauguma – mėšlas, išskyrus kompanijų „Lucas Arts“ ir „3D Realms“ žaidimus. BLOOD – tai tikrai puikus žaidimas. O kiti nieko gero.

Klausimas: *Ar Jums nekyla noras grįžti prie „programavimo garaže“? Ar darbas didelėse kompanijose Jūsų nevargina?*

Dž. R.: Ne, nekyla, nes vienintelis būdas kurti ambicingus žaidimus yra tikra kūrybinė komanda ir daugybė resursų. Geriausias pavyzdys yra žaidimas FINAL FANTASY VII – jį kūrė daugiau, nei 100 žmonių ir jiems tikrai puikiai pasisekė.

Klausimas: *Ką Jūs manote apie žaidimą TUROK?*

Dž. R.: Aš jo nežaidžiau, taigi nieko pasakyti ir negaliu.

Klausimas: *Džonai, ar aplinkybė, kad Jūs žinote visas savo sukurtų RPG paslaptis, nemažina malonumo juos žaisti?*

Dž. R.: Man mažina, tačiau Jums tikrai ne!

Klausimas: **Džonai, ką aš turėčiau baigti, jei noriu tapti žaidimų programuotoju?**

Dž. R.: Siūlyčiau pasėdėti namie su krūva programavimo knygų ir paprasčiausiai „gyventi kompiuteyje“, kol nepradėsite gerai programuoti.

Klausimas: *Ar Jūs kartais nesate „satanistas“? QUAKE sukurtas su tikru įkvėpimu! Man jis labai patinka.*

Dž. R.: Žinoma, nesu nei „satanistas“, nei nacistas.

Klausimas: *Jei kalbame apie RPG, ar neplanuojate ko nors panašaus į ULTIMA Online? Ar nemanote, kad tokie tinkle esantys „pasauliai“ yra multyplayer žaidimų ateitis?*

Dž. R.: Kol kas dar nesiruošiame kurti žaidimų, skirtų žaisti tik per tinklą. Gal būt ateity. Maždaug po trijų metų tinklo pasauliai bus tikrai būtent tai, ko reikia.

Klausimas: *Kokio tipo žaidimus Jūs žaidžiate? (Žinoma, jei iš viso yra laiko juos žaisti)*

Dž. R.: Žaidžiu bet ką, kas išleidžiama gero. Po OUTLAWS šiuo metu man labiausiai patinka BLOOD. Mano mėgstamiausias žaidimas yra CHRONO TRIGGER.

Klausimas: *Kas Jus įkvepia monstrų kūrybai: košmarai, televizija, knygos, Visagalis Cthulu (rašytojo H. P. Lafkrafto sukurta mitologinė dievybė)?*

Dž. R.: Viskas yra labai gerai apgalvojama. Nemanykite, kad iš ryto aš pabundu išpiltas šalto prakaito ir sukuriu kokį nors naują pabaisą ar kažką panašaus.

Klausimas: *Man 14 metų. Kokią programavimo kalbą Jūs man patartumėte mokytis visų pirma?*

Dž. R.: Mokykis C/C++. Kai ją gerai išmoksi, mokykis Intel asemblerio kalbą.

Klausimas: *Kiek Jums prireikė laiko žaidimui DOOM sukurti?*

Dž. R.: Nuo pat užmanymo 6 žmonėms šį žaidimą sukurti prireikė 1 metų.

Klausimas: *Ar kompanija „Ion Storm“ kurs realaus laiko strateginius žaidimus? Gal jau yra koks nors pradėtas?*

Dž. R.: Žaidimo pavadinimas DOPPELGANGER. Informaciją apie musų žaidimus rasite adresu www.ionstorm.com

Klausimas: *Kai Jūs tapsite pasaulio valdovu, ar būsite gailestingas kitoms 3D žaidimus kuriančioms kompanijoms?*

Dž. R.: Taip. Aš noriu žaisti kuo daugiau 3D žaidimų.

Klausimas: *Ar iš tikrųjų jūs skaitote visus Jums ateinančius laiškus?*

Dž. R.: Aš tikrai perskaitau visus mano vardu ateinančius laiškus. Dėkui Jums. Myliu Jus visus!

KELI ĮDOMESNI INTERNET'o ADRESAI:

Http:// www.sega.com/

Šis adresas skirtas segos mėgėjams. Čia jūs galėsite sužinoti naujausius segos žaidimus, atsisiųsti segos parodomųjų žaidimų, sužinoti žaidimų dešimtuką ir taip pat jūs galėsite sužinoti apie naują ir neįtikėtiną SEGOS PASAULĮ Londone.

Http:// www.disney.com/

Šis adresas skirtas DISNĖJAUS gerbėjams. Čia jūs galėsite sužinoti apie naujausius Disnėjaus filmus, atsisiųsti įvairių filmų ištraukas, sužinoti filmų dešimtuką ir taip pat sužinoti apie įmantrųjį DISNEY LEND'ą Amerikoje.

Http:// www.turner.com/

Šis adresas skirtas CARTOON NETWORK, TNT, BBS, TURNER televizijos mėgėjams. Čia jūs galėsite sužinoti apie pačią televiziją, užsisakyti bilietus į wresling'o (wcw) varžybas ir sužinoti apie jį patį bei daug ką kitą.

Http:// www.hollywood.com/

Šis adresas skirtas garsiojo HOLIVUDO mėgėjams. Čia jūs galėsite sužinoti apie Holivudo naujausius filmus, atsisiųsti įvairiausių filmų ištraukų, sužinoti filmų dešimtuką ir taip pat susipažinti su garsiais aktoriais.

Http:// www.nintendo.com/

Šis adresas skirtas NINTENDO gerbėjams. Čia jūs galėsite sužinoti naujausius nintendo sukurtus žaidimus, atsisiųsti naujausių žaidimų parodomųjų versijų, sužinoti žaidimų dešimtuką ir dar daug ką kitą.

Kęstas Gaigalas (Vilnius)

http://www.gamecenter.com

Šis adresas skirtas įvairiai informacijai apie kompiutrinius ir video žaidimus.

Čia galima rasti žaidimų naujienų, kodų, gauti žaidimų ekspertų patarimų. Taip pat čia galima gauti informacijos apie įvairias žaidimų taktikas.

Tačiau, jei norite gauti žaidimų nuotraukų, čia eiti neverta.

http://meccaworld.com

Tai labai geras PC žaidių adresas.

Čia galima rasti labai daug įvairių PC žaidimų recenzijų, demo versijų, naujienų, kitokios naudingos informacijos apie PC žaidimus, o taip pat daug gerų linkų.

Be to šiuo adresu rasite begales naujausių ir senesnių žaidimų labai kokybiškų nuotraukų.

http://home.ech-on.net/~command/fright.htm.

Tai siaubo literatūros, siaubo klasikos ir klasikinės literatūros puslapis. Tegul nieko negąsdina žodis „siaubo“. Šiuo adresu galima rasti tikrai gerų rašytojų kūrinių.

Be to čia yra 3D žaidimų linkai, kur galima gauti begales informacijos apie 3D žaidimus, jų žemėlapius ir šiaip gerų žaidimų linkų.



Kompanija „Konami“ oficialiai paskelbė, kad „Saturnui“ bus išleisti tokie „PlayStation“ žaidimai kaip CASTLEVANIA X, SUIKODEN ir VANDAL HEANTS. „Saturno“ versijose bus šis tas pakeista. Kol kas paskutinieji du žaidimai numatomi išleisti tik Japonijoje.

Kompanijos „Activision“ žaidime GRAND TOUR RACING'98 yra viskas, ko reikia lenktynių žaidimui. Tikroviškas valdymas, puiki grafika, 40 automobilių, 36 trasos, įvairios oro sąlygos, kiekvienoje trasoje skirtingos kliūtys ir įspūdingi trimačiai susidūrimai. Rugsėjo mėnesį lenktynių žaidimų mėgėjai galės pamatyti, ar „Activision“ žaidime pasiseks suderinti visus šiuos dalykus ir ar tai bus tikrai geras lenktynių žaidimas.

Po truputį kompiuterių žaidimai braunasi į kino ekraną. 1998-ųjų vidury turi pasirodyti filmas, pastatytas pagal žaidimą RESIDENT EVIL. 1999-aisiais numatoma išleisti net 3 filmus pagal žaidimus DOOM, DUKE NUKEM ir TOMB RAIDER. Manoma, kad Diuką Niukemą vaidins Dolphas Lundgrenas. Kas vaidins kituose dviejuose filmuose, kol kas nežinoma. Sklido gandai, kad DOOM'e vaidins Arnoldas Švarcnegeris, tačiau 1999-aisiais turi pasirodyti ir filmas TERMINATOR 3, kuriame Švarcnegeris vėl vaidins pagrindinį vaidmenį. Taigi šis gandas vargu ar pasitvirtins.

„Origin Systems“ paskelbė, kad ULTIMA Online beta versija pasiekė naują rekordą. Prie šio žaidimo vienu metu buvo prisijungę daugiausia žaidėjų nei bet kada iki šiol – net 2850 žmonių. Kai bus išleista galutinė žaidimo versija, prie ULTIMOS vienu metu galės prisijungti dar daugiau žmonių.



Kokios būna programos?

Kompiuterinių programų yra begalės. Visų ir nesuminėsime. Belieka tik išvardinti labiausiai paplitusias programas.

Programos skirtos darbui su tekstu

Tekstiniai redaktoriai – tai programos, skirtos tekstų rinkimui, redagavimui, dokumentų arba leidinių paruošimui spaudai.

Labiausiai paplitusios Lietuvoje yra WRITE, MICROSOFT WORD ir WORD FOR WINDOWS, AMI PRO, WORD PERFECT.

Labiausiai paplitusios leidybinės programos yra XEROX WENTURA PUBLISHER ir nauja jos versija COREL VENTURA, PAGER MAKER, QUARK X PRESS. Šios programos leidžia komponuoti tekstus, sudarytus iš daug dalių ir iliustracijų (tuo pačiu ir spalvotus), sudaryti daug kolonų, grafikus, pavadinimus.

Šiomis programomis atlikti maketai (knygų, laikraščių, žurnalų) atitinka pačius griežčiausius poligrafinius reikalavimus.

Norint leidiniuose sumažinti klaidų kiekį, naudojamos klaidų taisymo programos (SPELLING).

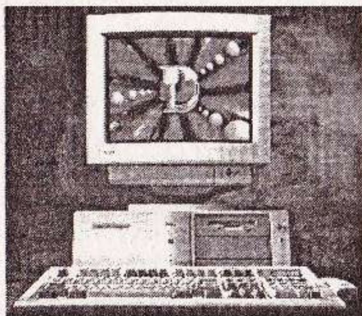
Taip pat yra programos-vertėjai – iš anglų, vokiečių, prancūzų ir kitų kalbų į lietuvių ir atvirkščiai, programos-žodynai.

Be tekstinių programų galima paminėti vaizdų pažinimo programas – jos leidžia skanuoti tekstus ir vaizdus.

Tekstą atvaizduoti kaip paveikslėlį labai paprasta, tam tinka bet kuri skanavimo programa ir dauguma „piešimo" programų. Tačiau paveikslėlio redaguoti kaip teksto negalima, be to diske jis užima kur kas daugiau vietos.

Yra programos, kurios gali paveikslėlyje suprasti raides ir nuskaityti nuo vaizdo tekstą. Tokios programos būna dviejų rūšių: vienas reikia išmokyti pažinti vieną ar kitą šriftą, kitos pačios gali pažinti šriftus ir todėl nereikia bereikalingai eikvoti laiko.

kai kurios programos ne tik nuskaito tekstą, bet ir nustato jo šriftą – normalus, kursyvas, pabrauktas, išryškintas.



Be to yra dar viena vaizdų nuskaitymo programa – iš faksų.

Muzikiniai redaktoriai

Kaip pastebėjote, kompiuteris gali išgauti garsus.

Yra programos, kurios leidžia Jums pačiam rašyti savo kompiuterio garsiakalbiui muziką (tai PC speaker) tiksliau ne rašyti, o užrašyti (paversti į kompiuteriui suprantamą kalbą).

Pačios paprasčiausios jų yra PIANONOMAN, kurios gali įrašyti muziką ne natomis, o skaitmenine forma: skaičius – garso aukštis, skaičius – garso ilgis. dar viena labai paprasta programa yra MUS EDIT – tai penkiabalsė programa skirta muzikos įrašymui ekrane ne natomis, o skaitmenimis (tokiu būdu net jei visai nieko nesuprantate natose, tačiau tiksliai galite vieną po kitos jas įvesti į kompiuterio atmintį, galite išmokyti jį groti net sudėtingiausią klasikinį kūrinį). Be to šios programos atmintyje dažniausiai jau turi kelias melodijas.

Kiek sudėtingesnės programos yra SCREAM TRACKER ir MOD EDIT. Jos gali skaityti muziką iš mikrofono ir magnetofono (jei turite garso kortą arba kitą garso įrenginį), leidžia redaguoti esančią melodiją ir kurti naują kiekvienam instrumentui atskirai. Iš esmės šitaip galima kurti partijas kiekvienam kompiuterinio ansamblio instrumentui, keisti kiekvienos natos tembrą – imti standartinį iš besikeičiančio tembro rinkinio arba sukurti savo, o taip pat diske išsaugoti muzikinį failą ir į magnetofoną perrašyti užbaigtą opusą.

Taip pat yra didelės profesionalios programos muzikos įrašymui ir tembrų bei melodijų apdorojimui. Su jomis dirba daugelis muzikantų. Šios programos leidžia ne tik kurti įvairaus sudėtingumo muzikinius kūrinius įvairiems instrumentams ir atkurti juos arba įrašyti į magnetofoną, bet ir užrašyti naują partitūrą popieriuje.

Taip pat galima įvesti muziką tiesiai iš klaviatūros, prijungtos prie kompiuterio ir savo darbo rezultatą įrašyti į diskelį. Po to koncerto metu šią disketę įstatyti į sintezatorių ir ji gros kartu su jumis.

Taip pat yra programos-sempleriai, leidžiančios įrašyti, saugoti ir rekalui esant, naudoti „gyvų" ir elektroninių instrumentų tembrus, balsus ir kitą. Dažniausiai tokios programos turi didelę garsų biblioteką.

Yra programos-redaktoriai, kompiuteriniam garso montavimui ir atskirų partijų suvedimo į vientisą daugiakanalį įrašą – tai elektroninis daukanalio magnetofono analogas, sustiprintas kompiuterio galimybėmis (CUBASE, PERFOMEN, PRO5, VISION, NOTATOR LOGIC).

Grafikiniai redaktoriai

Grafikinių redaktorių yra labai daug. Būna galingos profesionalios programos, pvz.: COREL DRAW, ALDUS PHOTO STYLER, 3D STUDIO, ADOBE ILLUSTRATOR, ADOBE PHOTOSHOP, PICTURE MAN – kaip taisyklė tai labai didelės programos su begale pagalbinių programų (todėl jos vadinamos grafikiniais paketais).

Taip pat yra paprastesnės ir kompaktiškesnės programos: PHOTO FINISH, IMAGE, ir visai paprastos kaip pavyzdžiui PAINTBRUSH (standartinė WINDOWS programa), PAINTBRUSH 4 (kiek sudėtingesnis variantas, skirtas DOS), MS DRAW (iš WORD FOR WINDOWS komplekto).

Grafikiniai redaktoriai būna dviejų tipų – bitmapiniai ir vektoriniai.

Bitmapiniai – paveikslą sudaro taškai, t. y. kiekvienam piešinio taškui nurodoma atskira spalva (ALDUS PHOTO STYLER, ADOBE PHOTO SHOP, PHOTO FINISH, PAINT BRUSH).

Vektoriniai redaktoriai (COREL DRAW, ADOBE ILLUSTRATOR, MS DRAW) piešia iškart visą liniją – kreives, atkarpas jos supranta kaip tokių linijų visumą.

Tai visai skirtingi kodavimo būdai ir failo keitimas – ganėtinai sudėtinga problema.

Abu tipai turi savo privalumų ir trūkumų, savo panaudojimą.

Vektoriniai redaktoriai leidžia atlikti labai sudėtingas piešinio formos transmisijas, suspausti ir ištempti, bet kokius kontūro pakeitimus, vaizdą iškreipti, pasukti ir t. t. Čia ypač labai patogu piešti, derinti vaizdą ir užrašą (įvairiai jį išdėstyti). Tačiau nuotraukų korektūrai jos netinka. Vektoriniai grafikiniai redaktoriai naudojami visų rūšių emblemų kūrimui ir įvairių prekinių ženklų, o taip pat įvairaus sunkumo maketui.

Bitmapiniai grafikiniai redaktoriai naudojami kai reikia koreguoti skanuotus vaizdus – paveiksliukus, piešinius, nuotraukas.

Šios programos dažniausiai naudojamos skanuotų vaizdų retušavimui, spalvų ir atspalvių pakeitimui, o taip pat paryškinimui, pašviesinimui ar tamsinimui, žaidimams su šviesomis ir šešėliais.

Į kai kuriuos grafikinius paketus įeina kompiuterinės animacijos (tuo pačiu ir 3D) programos – AUTO DESK ANIMATOR, 3D STUDIO, THE ANIMATOR STAND, ALIAS POWER ANIMATOR.

Yra programos, kurios naudojamos video vaizdų koregavimui, elektroniniam video montavimui, titrų kūrimui, video efektams ir kt. Tačiau tai profesionalios programos (MEDIA 100, D/VISION PRO), reikalaujančios labai daug atminties, didžiulio greičio, o be to specialios video kortos.

Duomenų bazė, elektroninės lentelės, buhalterinės programos

Duomenų bazė – tai lyg blankų rinkinys, o tiksliau elektroninių kortelių, kuriose yra pastovūs elementai. Duomenų bazę galima sukurti pačiam. Šis procesas skirstomas į dvi dalis: iš pradžių sudarote tuščią bazę, nurodę programai, kur ekrane bus vienas ar kitas laukas, kokio jis bus ilgio, o po to tuos laukus įvardinate pavardėmis, vardais, atlyginimais arba firmų pavadinimais, kontraktų numeriais, prekės charakteristikomis ir t. t.

Duomenų bazę gali sudaryti įvairių tipų kortelės: darbuotojų, apskaitos, darbuotojų užduočių sąrašas, kontraktų rekvizitai ir t. t. Galima saugoti net grafikinius failus – darbuotojų nuotraukoas diagramas, piešinius.

Sakykime, įvairios firmos gamina ir parduoda įvairių rūšių duomenų bazes: žinių srityje, ekonomikos ir teisės. Tokių bazių nebereikia programuoti arba pildyti. Imate ir naudojatės. Tačiau jei norite, galite jas papildyti. Pavyzdžiui, masinės informacijos priemonių duomenų bazė skirta reklaminėms agentūroms: visi laikraščiai, žurnalai, radijas ir telekompanijos su adresais ir telefonais ir faksais, tiražų duomenimis, galimybėmis pamatyti sąrašus suskirstytus regionais ir pagal masinių informacijos priemonių rūšis, ir pagal reklamų kainą.



Žodžiu, gera duomenų bazė - tai universalus žinynas.

Visiems šiems smagiems daikčiukams kurti yra tam tikros programos FOX PRO, PARADOX, CLARION.

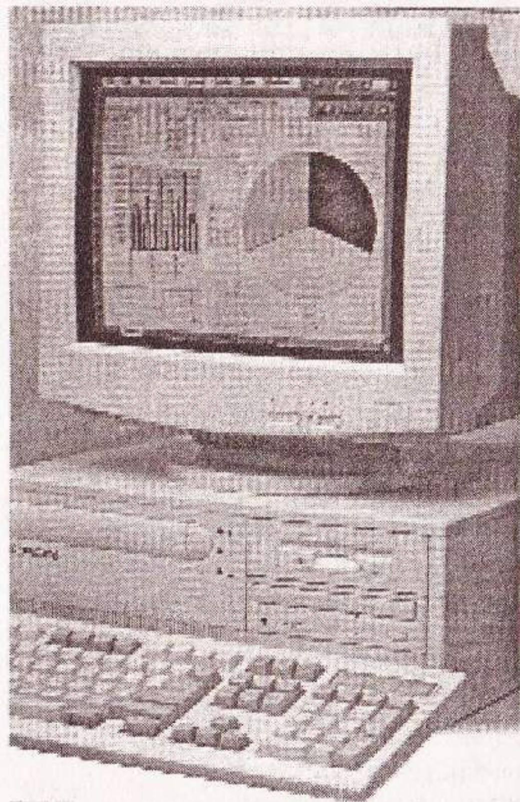
Labai panašios į duomenų bazes yra elektroninės lentelės (spreadsheet). Visų pirma, galima paminėti LOTUS, MICROSOFT EXEL, QUATRO PRO ir kt. Dirbdami šiomis programomis Jūs patys įvardinate eilutes ir stulpelius.

Be to lentelėse keičiant duomenis, tuojau pat keičiasi ir rezultatas. Kaip ir duomenų bazės, elektroninės lentelės leidžia spausdinti ataskaitas ir sąskaitas.

Šiaip jau duomenų bazių ir elektroninių lentelių programavimas yra specialistų darbas. Tokios sitemos instrukciją sudaro apie 500 puslapių knyga (kiekvienas tomas).

Atskira gausios programinės produkcijos klasė – finansinės, bankų, buhalterinės programos, o taip pat finansinės, komercinės ir gamybinės veiklos planavimo programos. Žmonės, kurie planuoja darbą pagal sudėtingą projektą turi įsisavinti buhalterines ir vadybos programas. Žinoma, teks išmokti daug naujo ir išeikvoti daug laiko ir jėgų, tačiau kai operacijos, kurias anksčiau atlikdavote per savaitę, dabar mašina atlie-

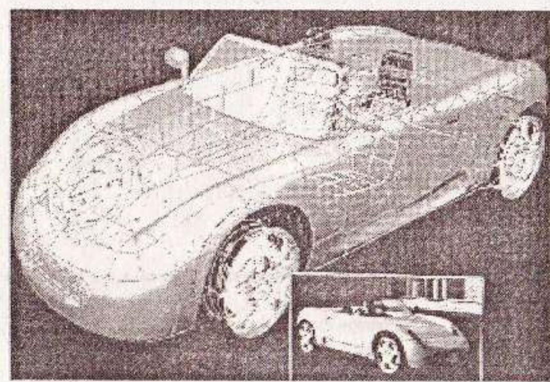
ka per 15 minučių, suprasite, kad laikas tikrai nepraėjo veltui. Be to mūsų laikais



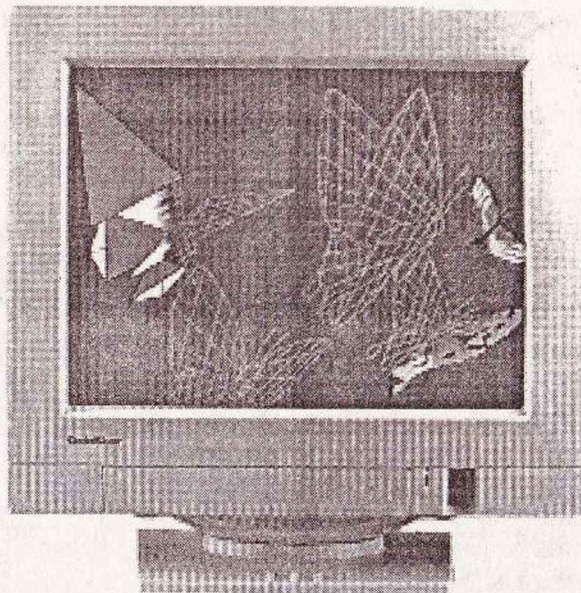
šis darbas ganėtinai prestižinis.

Integruoti paketai

Pradedantiesiems ypač ydomus dalykas yra integruoti paketai. dažniausiai tai vientisas kompleksas, kurį sudaro tekstinis procesorius, piešimo



programa, elektroninės lentelės, paprasta duomenų bazės sukūrimo programa.



Be to šiuolaikiniai integruoti paketai taip pat turi elektroninio pašto siuntimo ir priėmimo programą, kalkuliatorių ir dar daug viso kito. Tokios programos kaip MICROSOFT EORKS sudarytos labai patogiai ir aiškiai. Jų įsisavinimui dažniausiai nereikia skaityti instrukcijų.

MICROSOFT OFFICE ir PERFECT OFFOCE taip pat yra integruoti paketai. Tačiau tai nėra paprastos programos, o greičiau ganėtinai profesionalios.

Kai kurios kitos programos

Programuotojams (nuo pačių jauniausių iki labai patyrusių) – sukurti labai patogūs apvalkalai su programavimo kalbomis.

Jose galima labai patogiai rašyti ir derinti programas. tam tikslui sukurta begalės įvairiausių sintaksinių analizatorių, derintojų, transliatorių ir kt. Galima rašyti programą, o apvalkalas vėliau taisys Jūsų klaidas, patars, pagal vieną ar kitą kanalą vykdys jūsų programą, rodys visus pakitimus ir t. t. Tai vienas malonumas.

Kiekvienai žinomai programavimo kalbai yra sukurti keli apvalkalai.

„Beisikui“ – QUCK BASIC, VIRTUAL BASIC, VBASIC.

„Paskaliui“ – BORLAND PASCAL, TURBO PASCAL.

„Si++“ – BORLAND C++, TURBO C++, VISUAL C++, SYMANTEC C++ ir t. t.

Labai reikšminga programų klasė – profesionalūs programiniai kompleksai kompiuteriniam konstravimui (askirų detalių, mazgų, mechanizmų, elektroninių schemų, technologinių linijų – bet ko). Dažniausiai tai labai didelės programos, reikalaujančios didelių aparatinių resursų, kurias sudaro atskiri blokai konstravimui, grafikiniam modeliavimui ir pavaizdavimui ekrane (ir trimačiais animaciniais elementais), matematiniam parametrų apskaičiavimui, technologinės dokumentacijos ir brėžinių sudarymui ir t. t. Tipiškas pavyzdys – Auto CAD paketas.

Be to yra begalės mokomųjų ir pažintinių programų (fizikos, chemijos, matematikos, istorijos, literatūros, užsienio ir gimtųjų kalbų), programų - treniruoklių, skirtų mokytis spausdinti, vairuoti automobilį arba lėktuvą, profesinių žmogaus sugebėjimų testavimui, psichologiniam kolektyvo suderinamumui įvertininti.

Yra specialios programos darbui su geografiniais žemėlapiais ir programos-planetariumai, programos nustatančios laiką, reikalingą nuvykti iš vieno miesto taško į kitą ir programos-enciklopedijos; programos, skirtos namų buhalterinei apskaitai ir technologinių linijų valdymui, begalės medicinos programų.

Iš tiesų kiek įvairiausių programų jau sukūrė programuotojai?!
O kiek dar jų sukurs?..

Žaidimai

Žaidimų sukurta tiek daug, kad nors ir kiek žaisite, vis tiek visų neįveiksite (o ir nereikia). Tiesą sakant, net išvardyti juos visus būtų ganėtinai sunku. Taigi šįkart pakalbėkime apie pagrindinius kompiuterių žaidimų tipus.

I. Veiksmo ir arkadiniai žaidimai (*action* ir *arcade*)

Aiškios ribos tarp šių žaidimų tipų nėra: ir vienų, ir kitų pagrindas yra veiksmas, jie reikalauja greitos žaidėjų reakcijos ir įgūdžių gerai naudotis džoistiku ar klaviatūra. Tačiau vis dėlto laikoma, kad veiksmo žaidimai skirti vyresniems ir yra rimtesni, o arkadiniai – paprastesni, juos gali žaisti ir jaunesni žaidėjai.

Veiksmo ir arkadinius žaidimus dar galima skirstyti pagal jų siužetą, pavyzdžiui: **„Šauk ir bėk“** arba „užmušk juos visus“ (*shot'em up*). Tokiuose žaidimuose paprastai būna labai geras ir simpatiškas herojus, kuris, siekdamas kokio nors kilnaus tikslo, turi susiremti su ištisomis gaujomis bjaurių kenkėjų. Žaidimo arba kokio nors lygio pabaigoje dažniausiai reikia nugalėti ypač bjaurų ir stiprų priešą.

„Platformos ir laiptai“ (*platforms & ladders*). Čia reikia lakstyti labirintais, sudarytais iš horizontalių arba pasvirusių plokštumų ir įvairiausių pakilimų (laiptų, liftų ir t. t.).

Kovų žaidimai (*fighting*). Tai muštynių turnyrai, kur reikia nugalėti visus priešininkus. Galima pasirinkti kovotoją ir/arba ginklą. Šiuose žaidimuose dažnai pasitaiko „ypatingasis smūgis“ – t. y. ypač stiprus ir įspūdingas smūgis, atliekamas tam tikra tvarka paspaudus kovotojo valdymo klavišus.

Variacijų begalės – nuo pačių paprasčiausių (GOLDEN AXE) iki ypač sudėtingų, su įspūdinga grafika ir paveikslais (WOLF-3D, DOOM, QUAKE, DUKE NUKEM 3D ir t. t.).

Yra žaidimų, kuriuose kovojama įprastais pistoletais, automatais ir pan., tačiau yra ir tokių, kur tenka pasišaudyti iš fantastiškiausių blasterių, dar kituose tiesiog mušamasi (MORTAL KOMBAT) arba kapojamasi kardais. Visiems šiems žaidimams būtina greita žaidėjo reakcija. Taigi visą laiką, kol ekrane daužosi priešininkai, ne ką mažesnę smūgių krušą tenka iškęsti ir jūsų klaviatūrai.

II. Simuliatoriai

Šiuose žaidimuose atkuriamas realus gyvenimas. Tai gali būti **skraidymo, važiavimo, karo veiksmų, miestų statybos, kompanijos įsteigimo, valstybės įkūrimo bei valdymo, kosminių skrydžių ir t. t. imitacija.**

Čia paprastai sukuriamas įspūdis, kad žaidėjas pats sėdi lėktuvo arba automobilio kabinoje, pilnoje ekranų, jungiklių ir mygtukų. Taip galima dalyvauti automobilių lenktynėse (DEATH TRACH, FORMULA-1), tankų mūšiuose (ABRAMS), lėktuvų (F-22, FALCON...) ir sraigtasparnių kovose (COMANCHE..., LHX, GUNSHIP), net valdyti kosminius laivus ir robotus (MECJWARRIOR, X-WING). Čia taip pat labai svarbu greita reakcija, nes tiek važiuojama, tiek skrendama ganėtinai dideliu greičiu, o mūšio sėkmė priklausys nuo jūsų vikrumo.

Ekonomikos ir strategijos žaidimai. Tai visi „SIM“ (SIM CITY...) žaidimai – CIVILIZATION, DUNE 2, CENTURION, WARCRAFT 1 ir 2, Z ir kt. Čia statote miestus, šalis ir net ištisas planetas, valdote jų vystymąsi, statote namus ir tiesiate kelius, numatote gyventojų mirtingumą, kariaujate ir pasirašote taikos sutartis.

III. Nuotykių žaidimai

III. Nuotykių žaidimai, kuriuos dar galima suskirstyti į nuotykių veiksmo (*action-adventure*) ir nuotykių grafinius (*graphic adventure*) žaidimus.

1. Nuotykių veiksmo žaidimai.

Jų pagrindas yra veiksmas, tačiau čia būna ir ganėtinai strategijos elementų, reikia daugiau ar mažiau pasukti galvas, kad įveiktumėte visas kliūtis. Žaidžiant šiuos žaidimus reikia surasti ir paspausti reikiamus mygtukus, jungiklius, atskleisti įvairias paslaptis ir kt.

2. Nuotykių grafiniai žaidimai.

Juos sudaro paveikslėliai ir tam tikras tekstas. Šių žaidimų „protėviai“ buvo tekstiniai žaidimai. Dažniausiai tai sąmojingi, gražūs žaidimai pasakos (LOOM, SIMON, GOBLINS..., MYST,LEGEND OF KYRANDIA), fantastiniai nuotykiai (INDIANA JOHNES, ZAK...). Visiems jiems būdingi keli bendri bruožai: jūs dažnai nežinote žaidimo tikslo ir priemonių, kuriomis jo sieksite, – tiesiog keliaujate po pasaulį, randate įvairiausių daiktų, iš pradžių net nežinote jų paskirties ir stengiatės suprasti, kas, kaip ir su kuo susiję, todėl jie dažnai vadinami „pasivaikščiojimų žaidimais“. Kartais jie primena sudėtingus „šauk ir bėk“ variantus, tačiau čia niekur nereikia skubėti, yra laiko pagalvoti, dar kiek pavaikščioti ir viską numatyti. Į nieką nereikia šaudyti, nieko nereikia spardyti kojomis. Dažnai žaidimo pradžioje keliais sakiniais nupasakojama, kas vyksta, koks galutinis tikslas (žinoma, angliškai), tačiau nebūtinai. Jūs durstote pele įvairiausius daiktus, kurie ką nors apie save paaiškina; kalbatės su nepažįstamaisiais ir bendrakeleiviais ir stengiatės įspėti jų žodžiuose paslėptą užuominą; žengiate pro kokias nors duris, gaunate kokių nors daiktų, kuriuos nežinia kada ir kaip pasiseks panaudoti (vėliau jų būtinai prireiks, tik svarbu suprasti, kur ir kada)...

Mąstykite, mėginkite viską pačiupinėti, apžiūrėti, darykite, kas tik šaus į galvą: bėgiokite, landžiokite į visus plyšius, šniukštinėkite, stengdamiesi suvokti, kur eiti toliau, ką paspausti, per kur trenkti, kokį užkeikimą ištarti (arba sugroti) ir t. t. Jei nesuprantate anglų kalbos, pagalbon pasitelkite žodyną (netingėkite, po to nepasigailėsite) ir įdėmiai skaitykite užuominas. Jei nespėjate perskaityti teksto, paspauskite „Pause“ arba kokį nors kitą klavišą. Nepatingėkite šiek tiek pasukti galvas, ir toks žaidimas suteiks daug malonumo.

IV. RPG – vaidybinis žaidimas (ULTIMA).

Tai žanras, kuris kiek skiriasi PC ir videožaidimų. Žaidžiant šiuos žaidimus galima laisvai judėti po žaidimo pasaulį, bendrauti su kitais personažais, kurie patys aktyviai nedalyvauja, tačiau gali suteikti reikiamos informacijos, spręsti įvairiausius galvosūkius, ieškoti ir panaudoti skirtingus daiktus ir ginklus, stebėti, kaip kinta herojaus charakteristikos. Kovos čia vyksta pasirikus reikiamas komandas.

V. Stalo žaidimai ir galvosūkiai (*puzzle games*).

Šiai žaidimų kategorijai priklauso šachmatai (CHESS, CHESSMASTER), kortų žaidimai (PREF CLUB, POKER), pasjansai (GOLF, SOLITAIRE), pasjansai iš domino (TAI PEI, MAJONG), loto (HANGMAN) ir dar daug kitokių. Taip pat jai galima priskirti ir „tetrio“ tipo žaidimus.

PAGALBOS TARNYBA

8-ame numeryje kažkas ieškojo **M.A.X.** *kodų, ir turėjo "šiek tiek" problemų su jais.*

Sprendimas butų toks:

[MAXAMMO] – visi šaudmenys;
[MAXSURVEY] – parodo visus resursus;
[MAXSPY] – parodo visus priešus;
[MAXSUPER] – leidžia pasirinkto kovinio vieneto lygį padidinti iki 30 lygio;
[MAXSTORAGE] – pripildo sandėlius.

Kodus reikia surinkti taip kaip parodyta, t.y. pradedant laužtiniais skliaustais, ir baigiant jais. O kitaip nieko ir nebus %)

Redneck Rampage

Stebėkite alkoholio skaitiklį! Jei negalite rasti kiau-lienos ir greitai prarasite visą sveikatą, norėdami ją atgauti galite prisigerti. Jei nepateksite į kieno nors ugnies liniją, girtumas greitai praeis, o sveikata liks.

RDALLALL – visa sveikata ir visi daiktai;
RDELVIS – nemirtingumas;
RDINVENTORY – visas inventorius;
RDKEYS – visi raktai;
RDSKILL# – meistriškumo lygio pakeitimas (vietoje # turi būti 1-4).

War Wind

kodai-apgaulės
!GOLDENBOY – pinigai;
!THESUNALSORISES – viskas matyti;
!PUMPANAHRN – duoda aukščiausią prestižą;
!THEGREATPUMPKIN – laimi kampaniją;
!COMEALLYEFAITHFUL – greitas kareivių samdymas;
!ONAMISSIONFROMGAWD – greita statyba.

Man žinomi Championship Manager 2

cheat'ai:

1. Jei nori būti tarptautinis menedžeris, išsirink šalį, kurią nori valdyti ir savo vardą rašyk tokį, koks yra tikras tos šalies menedžerio.
2. Reikia pinigų? Padaryk dar vieną menedžerį, su juo supirk visus savo blogus žaidėjus už kuo didesnius pinigus, o iš jo nusipirk žaidėjus "for free".
3. Reikia gerų žaidėjų, bet neturi pinigų? Išsirink žaidėją, kurio tau reikia, pasiūlyk jo komandai tiek, kad ji iš karto sutiktų jį parduoti. Tada daryk "adjust offer" ir pakeisk siūlomą suma iki Free, bet nespausk OK, o Cancel. Tai reiškia, kad klubas sutiko tau parduoti žaidėją už 0. Dabar viskas priklauso nuo to, ar žaidėjas sutiks pas tave ateiti.

Kostas Valancauskas

Battle Beast

Kodas įrašomas į *Order Form**
[YOYOYO] – ???.
Spausdinti aidimo metu*

[ITIHFO] – Kautis 3 raundus;
[ERHNE] –Kautis su visais veikėjais;
[AOFREOIO] – atidaryti visas bonusines duris.
[OFOVH] – 2X bonusiniuose kambariuose.
[ERHYHRLY] – Toadman silpnesnis.
[EATEE] – atjungtas Morphing.
[OIVNNFOF] – Tadpoles ataka laboratorijoje.
[EHRTRR] – Skraidymas bonusiniuose kambariuose.

MDK

(kodai-apgaulės)
pataisyto žaidimo kodai:

incedabiggun – ginklas;
holokurtisfun – Pripučiamas antrininkas;
nastyshotthanks – „protinga granata";
tornadoaway – viesulas;
486ok – leidžia žaisti 486 kompiuteriu;

Europos versija:

healme – sveikata;
ineedabiggun – ginklas;
tornadoaway – viesulas;
holokurtisfun – pripučiamas antrininkas;
486okbyme – leidžia žaisti 486 kompiuteriu.

Need For Speed 2

Pagrindiniame meniu įveskite kodus:

Automobilių kodai:
armytruck – Mercedes Unimog Army truck;
bmw – BMW;
bus – mokyklinis autobusas;
commanche – Jeep Commanche;
jeepyj – Jeep YJ;
landcruiser - Toyota Landcruiser;
mercedes – Mercedes-Benz;
miata – Mazda Miata;
quattro – Audi Quattro;
semi – Truck cab;
snowtruck – Mercedes Unimog snow truck;
vanagon – Volkswagen Vanagon;
volvo – Volvo stationwagon;
vwbug – Volkswagen Beetle;
vwfb – Volkswagen Fastback;



Papildomi kodai:
hollywood – ???
pioneer – ???
slip – ???

Kada pirksime kompiuterį?

Dirbau kompiuterine technika prekiaujančioje firmoje KREDO MEDIA Vilniuje, tad visi toliau pateikti faktai ir skaičiai yra tikri.

Atėjus vasarai smarkiai sumažėja orgtechnikos paklausa. Ir tai suprantama: dauguma firmų atostogauja, tad atnaujinti kompiuterinę techniką imasi rudeniop. Taip pat ir paprasti pirkėjai – tėveliai turi per akis darbų soduose ar kaimuose, jų atžalos taupo litus, kuriuos užsidirbo karštomis dienomis padėdami seneliams dirbti laukuose ar rinkdami ir parduodami miško gėrybes.

Kompiuterių detalėmis prekiaujančios firmos, matyt, mielai pamirštų visas vasaros teikiamas linksmybes ir atostogas, kad tik neateitų tas lemtingas „įstaigų tuštėjimo metas".

Tačiau taip atsitinka kiekvienais metais.

Jau birželio menesį juntamas staigus „atšalimas" – dingsta dauguma nuolatinių klientų, ištisus metus kas mėnesį mynusių slenkstį. Apyvarta sumažėja 2–3 kartus.

Firmelių savininkai būna priversti mažinti kainas, ir tai daryti ne kas mėnesį, (dauguma kompiuterinės technikos ir šiaip kas mėnesį nuvertėja apie 5%), o netgi kas keletą savaičių. Tai tęsiasi iki rugsėjo, kai staigiai padidėjus paklausai, būtinų kompiuterio aksesuarų kainos netgi šokteli. Šias dienas išgyvenusius dilerius galima sulyginti su iki pavasarinės žolytės prisikasusiais miškų žolėdžiais.

Tad tiems, kurie klausia, kada geriausiai pirkti kompiuterį, aš visuomet atsakau: vasaros linksmybėms einant į pabaigą, t.y. rugpjūčio mėnesį.

Pažiūrėkime, kaip X firmoje, prekiaujančioje orgtechnika, per tris vasaros mėnesius krinta pagrindinių vidutinės klasės kompiuterių sudedamųjų dalių kainos.

Gaminys:	Kaina Lt./ Birželis,	Liepa,	Rugpjūtis
INTEL VX 256 P_Cache,75-200 Mhz	420	380	360
AMD K-5 100 Mhz Procesorius	340	300	260
Procesoriaus Aušintuvas	24	20	20
Video S364V+ 1Mb	160	140	130
Seagate 2520 Mb MEDALIST PRO	1180	980	900
Atmintis 16 MB EDO 60 ns	360	300	270
Svga Spalvotas KFC 14" LR NI	960	900	780
Diskasukis „Mitsumi"	100	90	90
CD-ROM 12x „Samsung"	520	380	340
Garso Korta 'Zolrix' 16Bit 3D	160	130	130
Minitower	150	130	130
Klavišai „Mitsumi WIN95"	60	60	60
Pelė „Mitsumi"	40	32	32

Atlikę nesudėtingus skaičiavimus matome, jog tos pačios klasės „Pentium" kompiuterio kainos skirtumas vasaros pradžioje ir pabaigoje yra nei daug, nei mažai – 972 Lt., t.y. kompiuteris atpigo 22%.

Ne veltui juokaujama, jog sukūrus laiko mašiną milžiniškus pinigus galima būtų užsidirbti ne tik dalyvaujant praeities loterijose, bet ir gabenant į praeitį modernią kompiuterinę techniką.

Tad tie, kurie neskubėjo pirkti kompiuterio ir sulaukė vasaros pabaigos, gali džiaugtis sutaupę beveik 1000 Lt. Žinoma, luktelėję dar keletą mėnesių ar metų, sutaupysite dar daugiau.

Aišku viena – nuolat neatnaujindamas savo stalo draugo negalėsi girtis turįs labai gerą kompiuterį. O noras žengti koja kojon su progresu nori nenori verčia pirkti brangias „dovanas" ir galop perauga į baisią užkrečiamą ir neišgydomą ligą – kompiuteromaniją.

VGTU III kurso studentas AIDAS.

MUD: patarimai naujokams

Visų pirma, žmogus, kuris nori išmėginti savo jėgas MUD'e – susiduria su pasirinkimo problema. Yra sukurta begalės MUD'ų ir visi jie turi savo ypatumų, privalumų ir trūkumų. Jei MUD'ą mėginsite pasirinkti burtų keliu, tai, greičiausiai pateksite ne ten. Jus gali nuvilti tematika, orientacija (kovinė socialinė), arba paprasčiausiai jis pasirodys Jums per sunkus.

Kur gi gauti informacijos apie MUD'us?

www.mudconnect.com.

Čia reguliuojami dayguma esančių MUD'ų. Tai gali būti jau seni ir sėkmingai veikiantys, arba visai jauni, esantys beta stadijoje ir net alfa testavimo stadijoje (čia naujokams geriau visai nekišti nosies).



Kokia gi MUD'ų tematika?

Ji gali būti labai įvairi. Čia galima rasti virtualinius fantasy pasaulius (jų daugiausia), mokslinės fantastikos tipo, futuristinius ar pasakiško pseudo mokslinio tipo pasaulių mišinį. Kartais MUD'ai gali pasiūlyti visiškai originalias kibernetines realybes, kurias sukūrė tik kūrėjų vaizduotė (imps), kartais naudojamas pasaulis iš kokio nors jau žinomo šaltinio (filmas, knyga, žaidimas ir panašiai) ir koduojamas kaip MUD'as. Pavyzdžiui Ambero karalystė iš Rodžerio Žiliazno knygos.

Rinkdamiesi pasaulį, kuriame toliau norėsite gyventi, Jūs turite tvirtai apsispręsti, ar tai turi būti visai naujas, nepažįstamas Jums pasaulis, ar jau sutiktas knygose ar filmuose. Nepamirškite, jei Jūs neskaitėte Tolkino „Žiedų valdovo", tai patekę į MUD'ą, sukurtą pagal šį kūrinį, Jūs labai ilgai galėsite jaustis svetimas.

MUD'o orientacija

ko gero yra pats svarbiausias dalykas! Į tai tikrai reikia atkreipti dėmesį. Ji gali būti karine (*hack-an-slash*), socialine (*social*) arba įvairus mišinys.

Žinokite:

Aber, Dirt, Dyrt, Diku, ROM, Merc, Silly, Circle, LPMUD, Nightmare, Mordor – tai koviniai MUD'ai.

Tiny MUD, MUCK, MOO, MUSH – tai socialiniai pasauliai arba socialiniai su koviniais elementais.

Daugiau informacijos apie MUD'o orientaciją galima rasti jo puslapyje (www), žinoma, jei toks yra. Ypač verta atkreipti dėmesį į LPC kalba parašytus MUD'us, arba LPMUD.

Nors šie MUD'ai dažnai priskiriami koviniams, vis dėlto tai ne visai taip. Paprasčiausiai LPC leidžia aprašyti visiškai laisvą realybę, kur koviškumas ir socialumas gali turėti bet kokią reikšmę. Dažnai tokio tipo pasauliai yra ir socialiniai ir koviniai. Čia žaidėjai gali ne tik kautis ir kovoti dėl vietos po saule, bet ir statyti savo pilis, rūmus ir t. t.

Kokį MUD'o tipą galima pasiūlyti naujokui?

Jei norite gauti kažką panašaus į Interactive Fiction su realiais žmonėmis dalyvaujančiais Jūsų nuotykiuose – rinkitės Aber, Dirt MUD'ų tipą.

Jei esate sistemos AD&D fanas ir mėgstate kvapą gniaužiančias kovas – rinkitės Diku, Circle, ROM, LP MUD'ų tipus.

Jei Esate pasiruošęs eksperimentams ir nelabai nusivilsite, jei MUD'as bus ne visai toks kokį jį įsivaizdavote – rinkitės Nightmare, Mordos MUD'ų tipus.

Jei Jums reikia ne kovų ir beprotiškų nuotykių, o tiesiog vietos, kur būrų malonu praleisti laiką – ieškokite tarp MOO.

Koviniams MUD'ams būdingos sąvokos player killing (pk) – žaidėjų žudikas ir player stealing (ps) – žaidėjų vagis. Šios sąvokos apibūdina žudimo ir vagystės laipsnį. Yra MUD'ai, kur visai draudžiamas arba leidžiamas pk ir ps. Tačiau dauguma MUDų tai daugiau ar mažiau riboja. Žaidėjai savo santykius gali aiškintis arenoje. Arenoje žuvęs žaidėjas nepraranda savo taškų. Be to arenose kaunasi beveik to paties lygio žaidėjai. Rinkdamiesi MUD'ą, atkreipkite dėmesį ar žaidime leidžiama žudyti ir plėšti žaidėjus. Taigi į MUD'us, kur žaidėjų žudymas neribojamas (unrestricted player killing), pavyzdžiui, GENOCIDE. Čia galėsite atvykti vėliau, kai igysite kur kas daugiau patirties ir norėsite naujų, aštrių išgyvenimų.



Ir štai MUD'as išrinktas ir galima jau į jį keliauti. Norint tai padaryti, užtenka pasinaudoti Interneto serveriu telnet. Jei Jūs naudojate Win'95, galite pradėti telnetseriją. Tereikia meniu Start išsirinkti punktą Run ir įvedus žodį telnet, paspausti OK. Kai ekrane pasirodo klieto langas, išsirinkite Connect/Remote System, įrašykite MUD'o



adresą ir portą. Po to paspauskite mygtuką Connect. Tačiau, jei į savo kompiuterį instaliuosite MUD-Client specialią programą, kurios pagalba jeiname į MUD'ą, viskas bus kur kas paprasčiau. Čia pateiksime labai patogaus MUD Client'o **zMUD** adresą **http://www.pobox.com/~zugg.**, skirtą Win'95. Yra ir kitų neblogų MUD-Client'ų. Daugiau informacijos gausite įėję į MUD Connector, kur galėsite rasti labiausiai jums tinkamą programą. Prisijungus prie kokio nors MUD'o jums siūloma įvesti savo pasirinktus vardą ir slaptažodį. Jei tai pirmasis jūsų vizitas į MUD'ą, turėsite suformuoti savo personažą. Vienuose MUD'uose tai gali būti labai paprasta, kituose gali tekti sukurti labai detalų personažo portretą ir sudėtingą jo biografiją. Po to būsite supažindinti su paskutiniais žemėlapio pasikeitimais, o taip pat MUD'o taisyklėmis. Taisykles būtina labai atidžiai perskaityti, nes dažniausiai ten bus daug svarbios informacijos (ypač naujokams). Toliau jūs jau keliausite tiesiai į virtualųjį pasaulį. Pradiniu tašku gali būti bet kokia vieta: miškas, aikštė, ateities miestas, kambarys (dažniausiai tai būna MUD'o pagrindinio miesto centras).



Taigi nuo šios akimirkos jūs tapote kiberrealybės dalimi.

Pirmoji komanda, kurią turi žinoti kiekvienas naujokas – *Help*. Ši komanda yra kiekviename MUD'e, nepriklausomai nuo jo temos ir orientacijos. Šios komandos pagalba galima sužinoti kur kreiptis iškilus tam tikroms problemoms. Kai tik atvyksite į MUD'ą, būtinai pasinaudokite šia komanda. Pasistenkite kuo smulkiau susipažinti su naujojo pasaulio taisyklėmis. Kitos komandos, kurias reikia išmokti yra *look* ir *exits*. Jei norite gauti vietovės, kur tuo metu yra personažas, aprašymą, naudokite komandą *look*. Visų pirma gausite personažą supančios aplinkos aprašymą, po to yra išvardinami ten esantys daiktai ir personažai. Paprastai išėjimai iš kambario nėra nurodomi. Norint rasti išėjimą, reikia parašyti exits.

Judėjimui MUD'e naudojamos pagrindinės komandos: **north** – eiti į šiaurę, **south** – į pietus, **east** – į rytus, **west** – į vakarus, **up** – aukštyn, **down** – žemyn. be to gali būti ir komandos southeast, southwest, northeast, northwest. Tokie ilgi komandų rašymai išeikvoja daug laiko, todėl naudojami sutrumpinimai n, s, w, e, se, sw, ne, nw, u, d. Taip pat yra MUD'ų, kur galima judėti naudojant specialias komandas, atitinkančias konkrečią vietovę. Tuomet rasite galimų išėjimų sąrašą ir komandų aprašymą. Tokia sistema būdinga socialiniams pasauliams. Taip pat naujokui labai svarbios tokios komandos kaip *inventory* ir *equipment*, arba jų analogijos. Pirmoji komanda parodo daiktų, kuriuos nešioja jūsų personažas, sąrašą. Antroji komanda – ginklų ir drabužių sąrašą. Koviniuose MUD'uose labai svarbu kaip personažas yra apsirengęs, todėl naudojami sutrumpinimai inv ir eq.

Nemažiau svarbios yra komandos apibūdinančios personažo statusą. Šios komandos kiekviename MUD'e gali būti skirtingos, tačiau dažniausiai tai būna: *score* arba *status*. Kartais galima sutikti komandų apibūdinančių atskirus statuso aspektus. Taip pat didelę reikšmę turi personažų bendravimo komandos. Kaip tik šios komandos MUD'ą paverčia tikru virtualiu pasauliu, kur žmonės gali bendrauti. Pati populiariausia komanda yra – say<sakinys>. Taip „pasakytą" frazę „girdės" visi jūsų vietovėje esantys žaidėjai. Daugumoje MUD'ų numatyta komanda tell. Ji kiek sumažina virtualaus pasaulio tikroviškumo pojutį, tačiau leidžia dviem žaidėjams pasikalbėti akis į akį nepriklausomai nuo to, kaip toli jie vienas nuo kito yra. Jei norite panaudoti šią komandą, rašote tell<personažas į kurį kreipiatės><frazė>. Norint susirišti su implementatoriais (imps), dievais (gods), burtininkais (wizards) yra specialūs kanalai. Dažniausiai tam tikslui naudojamos komandos pray arba ask. Be to, kaip taisyklė, MUD'uose yra nemažai papildomų kanalų pokalbiams. Tam tikslui yra komandos *chat, gossip, ooc, irl, ether ir* t. t.

Vėliau susipažinsite ir su kitokiomis labai reikalingomis komandomis: *who, get, put, drop, eat, drink*, tačiau šios komandos nereikalauja ypatingų žinių. Iš esmės vidutinis MUD'as turi apie 200 įvairių komandų ir jų variacijų. Bet neišsigąskite. Jūs nepastebėsite, kaip jas visas išmoksite.

Ir nesijaudinkite, jei ne viskas iš karto pasiseks, jei valandų valandas teks praleisti skaitant vadovą (help). Kažkada visi buvo naujokais ir pamatysite, kad daugelis žaidėjų mielai atsakys į rūpimus klausimus ar padės, jei kas bus neaišku.

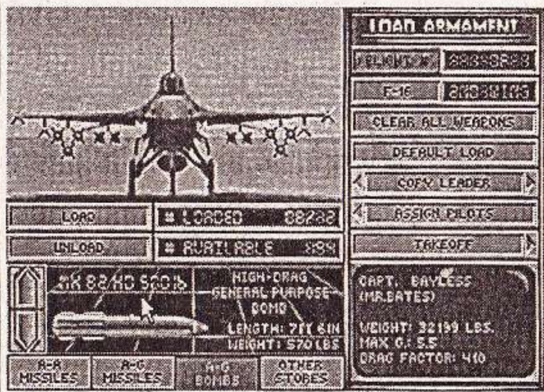
Patirtis ateis su laiku.

Tik labai gaila, kad Lietuvoje niekas neprisiruošia sukurti lietuviško MUD'o.

Žaidimai, kurių negalima pamiršti...

Falcon 3.0

LEIDĖJAS: Spectrum HoloByte
GAMINTOJAS: Spectrum HoloByte
DIZAINERIS: Gilman Louie
IŠLEISTA: 1991
KOMPIUTERIS: PC
IŠSIVYSTĖ: begalės skraidymo simuliatorių

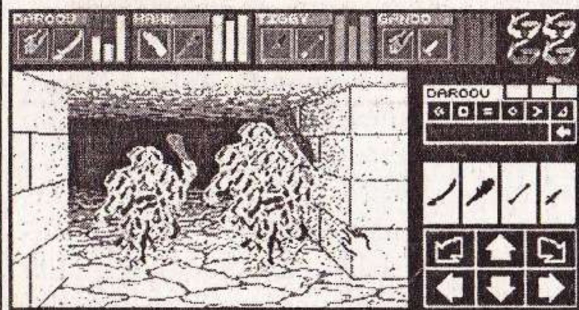


„Spectrum HoloByte" FALCON serija ilgai buvo laikoma geriausiais daugelio kompiuterių platformų oro kovų simuliatoriais. FALCON 3.0 tęsia šią puikią tradiciją, tačiau žaisti šį žaidimą galima tik PC. Grafika puiki (ypač turint omny tai, kad žaidimas sukurtas 1991 m.), detali 340 puslapių instrukcija, tikslūs žemėlapiai ir skrydžio modelis, kuris sužavėjo visus simuliatorių gerbėjus. Tačiau ne dėl šių savybių šis žaidimas laikomas novatoriumi.

To priežastis – galimybė žaisti per tinklą. Jau kelis ankstesnius skraidymo simuliatorius per modemą ar kabelį buvo galima žaisti dviese ir kautis vienas su kitu, bet FALCON 3.0 buvo pirmasis žaidimas, kurį per tinklą galėjo žaisti net 6 žaidėjai. Žinoma, žaisti per tinklą ypač malonu ir arkadines šaudynes, tačiau žaidžiant oro kovų simuliatorius, kurių tikslas – atkurti tikrus oro mūšius, – tai tiesiog būtina.

Dungeon Master

LEIDĖJAS: Software Heaven
KŪRĖJAS: FTL Games
PRUOGRAMUOTOJAS/DIZAINERIS: Doug Bell
IŠLEISTA: 1987
KOMPIUTERIS: Atari ST
KITI KOMPIUTERIAI: Amiga, PC
IŠSIVYSTĖ: Daugelis RPG, tame tarpe DUNGEON MASTER 2 ir EYE OF THE BEHOLDER



Vaidybiniai (RPG) žaidimai, kuriuose žaidėjas yra pagrindinis herojus ir visas veiksmas matomas jo akimis, buvo jau tarp pačių pirmųjų kompiuterių žaidimų. WIZARDRY, ALTERNATE REALITY ir THE BARD'S TALE – tai tik keli žaidimai, kurie pasirodė anksčiau už DUNGEON MASTER, tačiau šis žaidimas išsiskyrė tuo, kad leido žaidėjui sąveikauti su aplinka. Pavyzdžiui, kai THE BARD'S TALE žaidime susiduri su pabaisa, pasirodydavo tam tikras paveikslėlis, o kova vykdavo tekstiniu režimu. Taip buvo visuose senesniuose RPG: veiksmas matomas pirmojo asmens akimis, tačiau labai mažai kontaktuojama su gyvūnais ir objektais.

DUNGEON MASTER pakeitė visą sąveiką su aplinka. Kovos vyko iš pirmojo asmens perspektyvos, bet jei pabėgdavote, priešai persekiojo Jus realiame laike. Dar labai svarbi detalė – tai, kad jūs galėjote liesti objektus požemyje. Be to, galėjote pele (ranka) apieškoti sienas ir rasti slaptas duris, spausti įvairius jungiklius, užlipti ant tam tikrą funkciją atliekančių plokščių. Taip pat galėjote kilnoti akmenis, audeklus ir kitus daiktus, mėtyti juos į priešus ir jie iš tikrųjų skriejo. Galėjote įvilioti gyvūnus pro vartus ir paspaudę jungiklį nuleisti vartus priešams ant galvų.

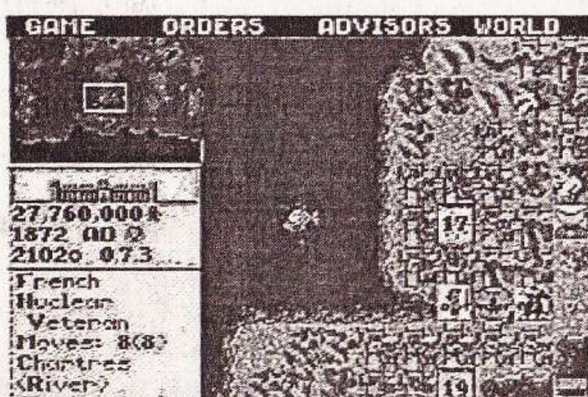
DUNGEON MASTER iš pradžių buvo sukurtas ATARI ST kompiuteriui ir tapo perkamiausias šios sistemos žaidimas. Taip pat dėl jo buvo parduota ir daugiau nei bet kada ATARI ST kompiuterių. Vėliau šis žaidimas buvo išleistas ir kitiems kompiuteriams – AMIGA ir PC. AMIGA versijoje atsirado stereo garsas. Pavyzdžiui, jei pabaisos artėjo iš kairės, garsas sklido iš kairiojo garsiakalbio. Iki šiol nė vienas žaidimas negalėjo suteikti žaidėjui tiek malonumo.

Civilization

LEIDĖJAS: MicroProse
PROGRAMUOTOJAS: Sid Meier
IŠLEISTA: 1989
KOMPIUTERIS: PC
KITI KOMPIUTERIAI: Mac, Super Nintendo
IŠSIVYSTĖ: Imperialism, Age of Empires

Ak, negi galima pamiršti tokį žaidimą kaip CIVILIZATION? Ar iš tikrųjų jis buvo toks novatoriškas? Atsakymas vienas: taip. Tačiau CIVILIZATION novatoriškumas – tai ypatingas tikroviškumas. 1989 metų Sido Mejerio (Sid Meier) šedevras buvo pirmasis žaidimas, kuriame buvo bandoma (labai abstrakčiai) atvaizduoti realų gyvenimą, pasaulį ir jų tarpusavio ryšį.

Žaidėjas čia labai prisiriša prie mažos grupelės žmonių, kuri laikui bėgant virsta galinga valstybe. Tačiau žaidžiant CIVILIZATION jokiu būdu negalima pamiršti apie strategiją. Tariamos visuomenės piliečiai tampa nepatenkinti, jei per daug karinių pajėgų laikoma už valstybės ribų; čia galima rinktis įvairias politines santvarkas: despotizmą, monarchiją, demokratiją; galima kurti įvairiausius pasaulio stebuklus ir t. t. Lig tol nebuvo išleista nieko, nors šiek tiek primenančio CIVILIZATION. Nieko panašaus mums neteko matyti ir po to. Tiesą sakant, žaidimus gaminančios kompanijos tik dabar ėmė mėgdžioti šį geriausią visų laikų žaidimą.

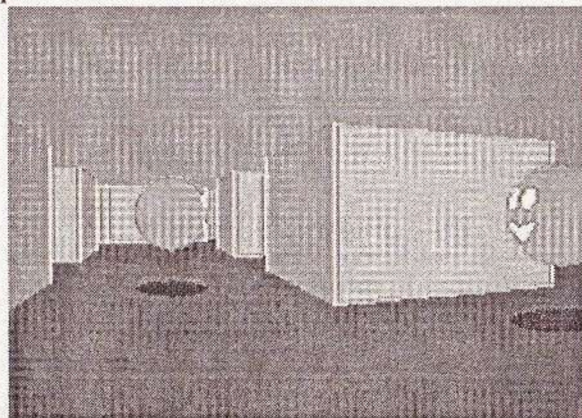


Midi Maze

LEIDĖJAS: Hybrid Arts
KŪRĖJAS: Xanth F/X
IŠLEISTA: 1987
KOMPIUTERIS: Atari ST
IŠSIVYSTĖ: DOOM ir begaliniai jo klonai

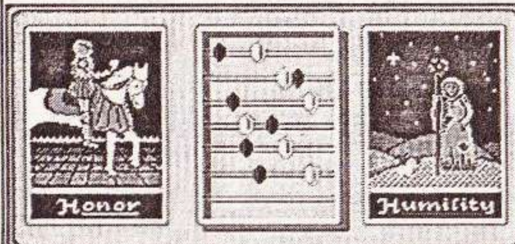
MIDI MAZE – tai žaidimas, pralenkęs savo laiką. Jis nėra gerai žinomas, nes buvo išleistas tik ATARI ST kompiuteriui ir niekada nebuvo perleistas kitoms platformoms. Taip atsitiko todėl, kad tik ATARI ST turėjo tam tikrą įrenginį – MIDI prievado. MIDI (Musical Instrument Digital Interface) prievadai paprastai naudojami muzikos instrumentams prijungti prie kompiuterio arba sujungti vienas su kitu. Tačiau šio žaidimo kūrėjai panaudojo juos sukurti pirmąjį žaidimą naminiam PC, kurį galima žaisti per tinklą ar modemą iškart keliems žmonėms.

MIDI MAZE vienu metu realiame laike galėjo žaisti 16 žaidėjų. Žaidimas paprastas: bėgioji painiais labirintais ir šaudai kitus žaidėjus. Veiksmas matomas žaidėjo akimis. Pats žaidimas labai panašus į WOLFENSTEN 3D ir DOOM, tik nėra tokios galybės priešų, ginklų ir durų. Yra ir dar vienas skirtumas. Visi žaidėjai panašūs į besišypsančius burbulus (tik jie visi ginkluoti). Kiekviena žaidėjo pergalė pažymima natų penklinėje. Žaidimą laimi tas, kuris pirmas pasiekia aukščiausią penklinės tašką. MIDI MAZE taip pat suteikia galimybę kurti savo labirintus, o turnyro metu vieną kompiuterį galima naudoti kaip „midi-cam". Tai kamera, kuri leidžia žiūrovams stebėti žaidimą iš viršaus lyg tiesioginę TV transliaciją. Tiesiog nuostabu.



Ultima IV: The Quest of the Avatar

PUBLISHER: Origin Systems
DEVELOPER: Origin Systems
LEAD DESIGNER: Richard "Lord British" Garriott
RELEASED: 1985
ORIGINAL PLATFORM: PC, Commodore 64, and Apple II
AVAILABLE: Amiga, Atari ST, Macintosh
DERIVATIVES: Ultima V through Ultima...??, Daggerfall



Daugeliui žaidėjų ULTIMA serialas yra vienintėlis ir geriausias PC RP (vaidmenų) žaidimas. Nors ULTIMA serialo pranašumų yra labai daug, tačiau į novatoriškiausių žaidimų dešimtuką ULTIMA IV pateko visai dėl kitos priežasties – dėl moralės.

ULTIMA IV pirmą kartą pasirodė gerosiomis charakterio savybėmis pagrįsta veikėjų vystymosi sistema. Žaidėjas kūrė savo herojų atsakydamas į klausimus, pavyzdžiui, tokį: „Po 20 metų ieškojimų tu pagaliau randi savo geriausio draugo žudiką. Pasirodo, kad piktadarys yra vienintelis mažos mergaitės maitintojas. Ar tu: A) paliksi jį gyvą dėl Gailestingumo mažai mergaitei; B) nužudysi jį, kad įvykdytum Teisingumą?"

Moralumas lėmė ir apskritai žaidėjo sėkmę. Žaidėjas eina dorovės keliu padėdamas įvairiems silpnesniems padarams, beginkliams leisdamas pasitraukti iš kovos lauko ir atlikdamas įvairius kitokius gerus darbus, kad pasiektų aukščiausiąjį, Avataro, laipsnį. Tai ir yra pergalė. ULTIMA IV dorovės supratimas suteikė kompiuterių žaidimams tam tikro gilumo.

(Bus daugiau)

KONKURSAS Nr.3

Londone yra naujas techonologijos prasme "SEGOS PASAULIS" (Sega World). Ten ir turėtų nuvykti kiekvienas "Segos" gerbėjas, nes niekada dar to nebuvo !!!

Įėjus į SEGOS PASAULĮ raketa-eskalatorius pakelia į viršutinį aukštą. Leidžiantis žemyn galima apžiūrėti interaktyvius žaidimus. Tai kosminiai nuotykiai, svetimos planetos, dvasių medžioklė ir imituojantys tikrovę žaidimai, o taip pat kitos įdomybės. Visa tai yra padaryta, panaudojant MVD (Mega Visor Displays) ekranus. Jie sukuria vaizdą labai panašų į tikrovę. Į tuos ekranus yra projektuojama 3 dimensijų vaizdas. Pasisukęs į dešinę, matai kas vyksta dešinėje, pasisukęs į kairę, matai kas vyksta kairėje ir t.t. Siūlau ten nuvykti ir Jums. Tikslus adresas:

SEGAWORLD
The TROCADERO PICCADILLY CIRKUS
LONDON
UK.
Dirba 364 dienas per metus nuo 10 - 24 valandas.

Kęstas Gaigalas (Vilnius)

Nugalėtojas!!!

SKELBIMAI



Parduodu bei keičiu PC kompaktinius diskus. Nuo 386 iki Pentium kompiuterių žaidimai šiuose diskuose (nebrangiai).
Giedrius Cibulskis (Vilnius)
tel. (22) 440 005

****

Jei Jūs rašote fantastinius apsakymus ir norite, kad juos perskaitytų INTERNET vartototojai WWW puslapiuose, atsiųskite savo kūrinius adresu:
Domantui.
Povilaičio g. 14 - 227,
Vilnius. Lietuva.
Arba
e-mail: presvika@post.5ci.lt
Taip pat maloniai prašome apsilankyti: http://www.geocities.com/Area51/Zone/1525/

****

Parduodu PC kompaktinius diskus: INDEPENDENCE DAY, BOUNTY HUNTER, BACK TO BAGHDAD, NASCAR RACING (ORIG.), DESTRUCTION DERBY 2 ir kt... Dėl kainos susitarsime.
Deivaras (Kaunas)
tel. (27) 222 808.

****

Parduodu 2 SEGA MEGA DRIVE disketes:
1. BARE KNUCKLE,
2. GOLDEN AXE, GOLDEN AXE 2, FIGHTING MASTERS, DE CAP ATTACK.
Vienos disketės kaina 50lt.
Kęstas Gaigalas (Vilnius)
tel. (22) 469600

****

Norėčiau susirašinėti su vaikais, kurie domisi PC KOMPIUTERIAIS ir KOMPIUTERINE TECHNIKA
Kęstas Gaigalas (12 m.)
Papilėnų 5 – 5
2003 Vilnius
tel. (22) 469600
e-mail: gaigalas@itpa.lt

****

Parduodu Pentium-100,16 MB,1350 MB HD,S3Virge 2Mb,SBL16 PRO, 14.4F/Modem,Svga 14'',CD-ROM 12x ir t.t. Kaina 2900 Lt.
Rašyti aidasvj@pub.osf.lt
arba shark@post.5ci.lt

****

Norėčiau nuaipirkti PC "NBA SHOOT OUT '97" arba kokį nors kitą išsikeisti į šį žaidimą. PC žaidimų turiu tikrai nemažai.
Vaidotas Abramavičius
Pilėnų 42
5308 Panevėžys
arba E-mail : vaidas_a@is.lt

****

Kompiuterį SEGA MEGA DRIVE + 8 disketės (10 žaidimų):
ALLADIN;
ZOOL;
SONIC 3D BLAST;
STREET FIGHTER 2;
MORTAL KOMBAT 4 (ULTIMATE);
URBAN STIKE;
GARGOYLES (3 in 1: LION KING; BATMAN; FANTASIA).
Taip pat dar yra žaidimų taisyklių knygutė.
Visa tai keisiu į SEGA SATURN su vienu CD.
Eugenijus (Švenčionys)
tel. (217) 52334

****

Parduodu beveik naują ir labai mažai naudotą, originalų SEGA MEGA DRIVE kompiuterį su 4 beveik naujomis disketėmis (jose labai geri ir naujausi Sega žaidimai). Be to yra priedas – žaidimų katalogas. Dėl kainos susitarsime.
Ramūnas Mačiulskas (Vilnius)
Sluckio 17 – 3
tel. (22) 722016

****

Pirkčiau SEGA MEGA DRIVE disketes:
JUNGLE STRIKE;
RED ZONE;
URBAN STRIKE;
DESERT STRIKE;
MORTAL KOMBAT 3 ULTIMATE;
FIFA SOCCER '97
Ramūnas Gintalas (Telšiai)
Vilniaus 4 – 40
tel. (294) 3440

****

Parduodu beveik naują SEGA MASTER SYSTEM su 2 disketėmis:
SONIC THE HEDGE HOG;
CHESE CAT – ASTROPMIE.
Dar yra įrašytas žaidimas ALEX KIDD.
(Dėl kainos susitarsime)
Gediminas Kazlauskas (Vilnius)
tel. (22) 228401

****

Parduodu naują video žaidimų kompiuterį PANASONIC 3 DO su CD. Priedas 10 CD.
Kaina 700 Lt.
Valdas Murinas (Kauno raj., Garliava)
Vytauto 27
tel. (27) 551777

****

Parduodu PC kompaktinius diskus su žaidimais CARMAGEDON ir ECSTATICA 2. Diskai nenudėvėti. Vieno CD kaina 30 Lt.
Taip pat parduodu ir prastesnius CD po 15 Lt. Jų tarpe TOMB RAIDER, MDK ir kt.
Adomas Jukna (Šiauliai)
Vilniaus 100 – 6
tel. (21) 430691

****

Parduodu kompiuterį PANASONIC (15 CD). Kaina 600 Lt.
Mindaugas (Vilnius)
tel. (22) 418793

****

Parduodu PC 386 4 RAM HDD 60 MB.
Kaina 900 Lt.
Vaidotas (Kaunas)
tel. (27) 722601, 526934

****

Parduodu PENTIUM kompiuterį. Kaina 510 JAV dolerių.
Almantas
tel. (219) 57519

****

Parduodu SUBOR kompiuterį su 13 diskečių. Kaina 150 Lt.
??? (Vilnius)
tel. (22) 573284

****

Parduodu savo gamybos žaidimus. Atsiųskite diskelį ir kelis litus (pašto išlaidoms, šiaip...).
Arūnas (Kaunas)
Baltijos 51 – 9.

****

Parduodu CD su žaidimais (PC) C&C: RED ALERT, TOMB RAIDER, DIABLO ir kt.
Kaina nuo 35 iki 20 Lt.
??? (Kaunas)
tel. (27) 727892

****

Parduodu kompiuterį SUBOR (8 bitų) ir 10 diskečių. Tarp jų yra ir SUPER MARIO 3.
Lešek (Vilnius)
tel. (22) 653623

****

Parduodu 2 CD:
1. ACCENT EXPRESS (30 Lt.)
2. POPULIARNYJE IGRI (15 Lt.)
Artūras (Kaunas)
tel. (27) 239860

****

Keičiu nedaug naudotą originalų SEGA MEGA DRIVE kompiuterį su 9 disketėmis (ROAD RASH 3, ROCK'n ROLL RACING, ZERO TOLERANCE, SIDE POCKET, BATTLETECH, DUNE 2, VIRTUA FIGHTER 2, OPERATION EUROPE ir ETERNAL CHAMPION) į SONY PLAYSTATION arba SEGA SATURN. Pasiūlymus siųsti adresu:
Tomakaimio km. Jūžintų paštas
Rokiškio raj. 4832
Mindaugas Lingė

****

KIBER PAŠTAS

Kur Lietuvoje galima gauti žurnalą „Strana Igr“?

Jonas (Klaipėda)

„Žaidimų šalis“, Sergej Gorevoj, tel. (22) 230442, 230604.

****

Ar galėtų paprasti Jūsų laikraščio skaitytojai rašyti žaidimų aprašymus?

M. Levšin (Vilnius)

Jei tai bus geras, Tavo paties parašytas žaidimo praėjimas, tai kodėl gi ne.

****

Norėčiau, kad aprašytumėte žaidimą X-COM:TERROR FROM THE DEEP (PC).

Dainius Morkūnas (Radviliškis)

Pageidavimų rašyti apie senesnius žaidimus mes gauname nemažai. Būtų malonu, kad skaitytojai daugiau rašytų kokių konkrečiai žaidimų aprašymus norėtų rasti KIBER ZONOJE. Šiaip ar taip laikraštis nėra „guminis“.

****

Norėčiau paklausti ar KIBER ZONOJE nebus daugiau spalvotų puslapių?

Kaomas (Ukmergė)

Mes (laikraščio kūrėjai) labai norėtume, kad KIBER ZONA būtų didelis spalvotas žurnalas, tačiau tai priklauso ne tik nuo mūsų gerų norų.

****

Ką labiau apsimoka pirkti, jei turiu 4 RAM: ar 4 RAM (85 Lt), ar 8 RAM (175 Lt)

Vaidas (Kaunas)

Tai priklauso nuo to, kokį turi kompiuterį. PC 386 užtektų dar 4 RAM, o galingesniam, žinoma, geriau daugiau.

****

Man labai patinka Jūsų laikraštis, esu didelis jo gerbėjas, tačiau radau kelis nesusipratimus (o gal tai nėra nesusipratimai). 5 ir 7 laikraščio numeriuose konkursų Nr.2 (Nr. 5 atsakymas buvo FALCON 4.0, o Nr.7 – WAR WIND) atsakymus atspėti buvo vieni juokai, nes atsakymai buvo tuose pačiuose laikraščio numeriuose. Nesuprantu kodėl taip yra?

Darius Krikščiukaitis (Juragių km.)

Tai nėra nesusipratimas. Mes tikslingai sukūrėme konkursą, kurio atsakymas visiems būtų labai matomas, tačiau žmonių, kurie tame pačiame laikraščio numeryje nepastebi tos pačios nuotraukos atsiranda (ir nemažai).

****

Kiek gali kainuoti panaudotas kompiuteris, kurio techniniai duomenys yra 486 DX/280 Mhz 8 Mb RAM HDD 540 MB?

Andrius M. (Kaunas)

****

Nusprendžiau Jums parašyti. KIBER ZONA man patinka, bet aš turiu PC - 386, o Jūs daugiausiai aprašote žaidimus, skirtus PC 486 ir Pentium. Norėčiau paklausti kur galima būtų gauti naujausių žaidimų, skirtų PC 386. Ar galima į PC 386 įtaisyti CD kišenę ir kiek tai kainuotų. Kaip pasijungti prie INTERNET'o bei kiek kainuotų pasijungimas 1, 2, 3 valandoms.

Alius Levinskas (Kaunas)

Didesnės kompiuterinių žaidimų firmos jau nebekuria žaidimų „trečiukams“, bet tokiems kompiuteriams yra ir senesnių labai gerų žaidimų. Mes apie juos rašysime, nes pageidaujančių yra tikrai daug, o ir žaidimai buvo tokie, kad apie juos verta kalbėti.

Į „trečiuką“ įtaisyti CD kišenę galima, bet neapsimoka (tai mūsų nuomonė). Kainuotų tai nebrangiai (kiek tiksliai, priklauso nuo aplinkybių).

Yra nemažai firmų (jos daug kur reklamuojasi), kurios pajungia prie Internet'o. Įkainiai būna skirtingi, be to yra įvairios nuolaidos. Yra bendras principas: kuo didesnis mėnesio mokestis, tuo 1 valandos kaina – mažesnė. Vienos valandos kaina gali svyruoti nuo 4 iki 8 Lt.

****

Sveiki,

Kiber Zona – tai puikiausias Lietuviškas laikraštis apie žaidimus. Man šis laikraštis patinka.

Labai gerai, kad dabar jau Jūs turite ir E-mail (man labiau patinka siuntinėti laiškus E-mail'u). Mano manymu, būtų neblogai naujas skyrelis "Noriu sirašynėti E-mail'u". Šiame skyrelyje skelbtumėme E-mail'o adresus tų, kurie norėtų susirašynėti E-mail'u. (Aišku, ne visi galės taip susirašinėti). Lietuvoje ima daugėti "internetininkų", todėl visiškai pritariu tai nuomonei, kad KiberZonoje būtų skyrelis ir apie Internet'ą. Šiame skyrelyje būtų skelbiami įdomesni puslapiai(homepage'ai). Šis skyrelis būtų žinių šaltinis jauniems, neprityriems "internetininkams".

Man labai patinka žaisti PC žaidimus (labiausiai sportinius, strateginius). Beje Internete praleidžiu nemažiau laiko (kaip ir žaisdamas žaidimus). Labai norėjau sužinoti ar yra "NBA Shoot Out '97" PC versija.

Vaidotas Abramavicius (Panevėžys)

Jei atsiras pageidaujančių susirašinėti elektroniniu paštu, atsiras ir atitinkamas skyrelis.

Įdomius adresus spausdinsime. Nuolat jų ieškome ir jau nemažai radome.

****

Man labai, labai, labai, labai, labai, labai, labai patinka "KIBER ZONA" ypač patiko straipsnis apie žaidimą "Creatures", todėl nusipirkau šį žaidimą.

Ar negalėtumėte pakalbėti su "TV3" dėl to , kad verstų "Cybernet", nes titrai užstoja adresus, žaidimų pavadinimus, bei kodus ir dar aš bei mano draugai nespėjame perskaityti titrų.

Giedrius Cibulskis (Vilnius)

Sū TV3 kalbėjome. Greičiausiai (kada tiksliai, priklauso nuo TV3), spausdinsime kodus tų žaidimų, apie kuriuos bus pasakojama laidoje ir Internetinius adresus.

****

Sveika, KIBER ZONOS redakcija.

8ame jūsų numeryje perskaičiau apie X-COM: APOCALYPSE žaidimą ir norėčiau paklausti kur galėčiau jį nusipirkti?

-=ILYA=-

Šiuo metu „piratinę“ versiją gali nusipirkti visur, o originalią... Deja. Legalūs žaidimų platintojai, atrodo, niekaip nenori suprasti, kad žmonėms reikalingi kompiuteriniai žaidimai. Mes gauname labai daug laiškų, kur Jūs klausiate, kur nusipirkti vieną ar kitą žaidimą, ir, patikėkite, nežinome ką atsakyti. Reklamuoti vietų, kur parduodami „piratiniai“ žaidimai (kaip patys suprantate) mes negalime (kas nori, tas randa), o apie didžiules kompiuterinių žaidimų parduotuves belieka tik pasvajoti. Atrodo, Lietuvos verslininkai nutarė būti labai originalūs. Jie niekaip nenori pripažinti, kad beveik kiekvienas žmogus, turintis kompiuterį, žaidžia, o nemaža dalis žmonių perka kompiuterį, kad galėtų žaisti.

****

KIBER ZONOS redakcija labai atsiprašo, kad laikraštis išėjo pavėluotai. Tiek gerų žaidimų pasirodė tuo pačiu metu, kad...

Šiame numeryje gal pasigesite strateginių žaidimų aprašymų, bet jau kitame gausite nemažai informacijos ir apie X-COM: APOCALYPSE, ir apie kitus žaidimus.

Labai dėkojame visiems už puikius laiškus (o C. G. Algiui iš Kauno už dovaną). Rašykite ir toliau (kuo daugiau)! Gero niekuomet nebūna per daug! Mums patinka skaityti visus Jūsų laiškus (tik labai prašome neskambinti telefonu, nes darbų turime begales, o darbuotojų trūksta).

Robis

Inžinierius mano, kad 1 kilobaitas yra 1000 baitų, o informatikas mano, kad 1 kilometras yra 1024 metrai.
Aidas (Vilnius)

****

– Vakar buvau parodoje. Tavo žaidimas vienintelis, į kurį galima žiūrėti.
– Negali būti!
– Prie kitų žaidimų didžiulė spūstis.
Remigijus Juškaitis (Kaunas)

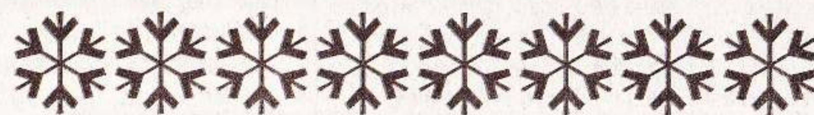
****

Berniuko, kurio tėvai skiriasi, klausia:
– Su kuo norėtum likti – su mama ar su tėčiu?
– O kam atiteks kompiuteris?
Tomas Dirmeikis (Šiauliai)

****

DĖMESIO!!!

Norintys dalyvauti konkursuose, iškerpa 15 puslapyje esančią spalvotą juostelę su užrašu „Konkursas Nr#" ir kartu su atsakymu įdeda į voką. Visuose konkursuose dalyvaus tik atsakymai su iškirptomis konkursų juostelėmis.



Kiber linksmybės

Ateina nykštukas į CD parduotuvę ir klausia:
– Ar žaidimo DIABLO CD turite?
– Taip, Jums suvynioti?
– Ne, aš jį taip nusiridensiu.
Algirdas Kepežinskas (Kaunas)

****

Kalbasi pragare du velniai:
– Ar žaidei QUAKE?
– Žaidžiau, o ką?
– Tai va, ten Bosas yra mano pusbrolis!
Arūnas Bajarkevičius (Kaunas)

****

Žaidžia du geimeriai žaidimą SCREAMER. Petras šaukia:
– Jonai, stabdyk! Akmuo priešais! (bumpt – trinktelėjo į akmenį)
Vėliau Petras vėl šaukia:
– Jonai, Jonai, stabdyk automobilį! (bumpt – ir vėl trenkėsi)
Po kiek laiko Petras ir vėl šaukia:
- Stabdyk, Jonai, priešais duobė! Ai-ai-ai. Įkritai į duobę.
Jonas neapsikentė:
– Klausyk, Petrai, pats vienas žaidi, tai pats ir stabdyk!

*****

Žaidė Petriukas QUAKE. Pamiršo nemirtingumo kodą ir mirė.

*****

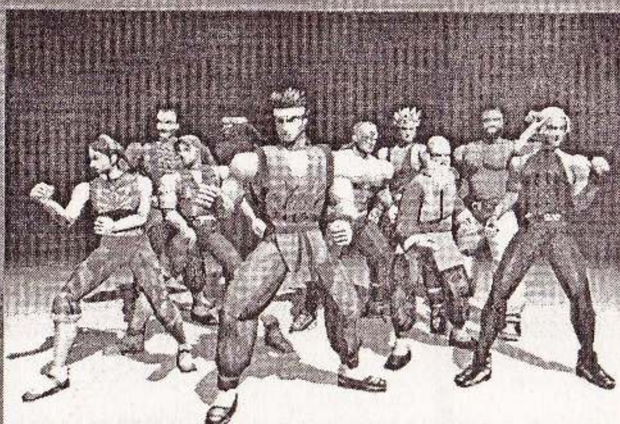
Motina klausia sūnaus:
– Kodėl sudaužei kompiuterio monitorių?
– Diukui Njukemui padėti norėjau.
Martynas Docius (Vilnius)

****

Konkurso Nr.2 nugalėtoju tapo Martynas Docius iš Vilniaus. Dovanų jis gaus CD su žaidimu

Kitame numeryje skaitykite:

X-COM: APOCALYPSE – kaip žaisti.



Viskas apie VIRTUA FIGHTER 2 (PC)

DUNGEON KEEPER
LITTLE BIG ADVENTURE 2 - praėjimo tęsinys



Pirmuosius „KIBER ZONOS" numerius galima nusipirkti: Vilniuje, „OGMIOS SISTEMOS" KOMPIUTERIŲ SALONE, Verkių g. 29; Kaune, knygyne SMALTIJA, Kęstučio g. 17; Panevėžyje, UAB BIZNIO KONTAKTAI, Smėlynės g. 18 - 3; Klaipėdoje, UAB „Megaomas", Rūtų g. 9.

Konkursas Nr.4

Jūs siunčiate labai daug įdomių laiškų ir trumpų kūrinėlių. Todėl mes nutarėme paskelbti specialų KIBER ZONOS įdomiausio laiško konkursą. Kurkite, rašykite ir įdomiausio laiško autoriaus laukia kompanijos Sega sukurto žaidimo BUG TOO (PC versija) originalas

Konkursas Nr.3

Tai ypatingas konkursas. Jis skirtas tik Segos Saturn gerbėjams!!! Mes labai norime padovanoti Jums visus pas mus esančius CD - demo. Tačiau Jums reikės atsakyti į klausimą:
Iš kokių žaidimų atkeliavo kovotojai į žaidimą FIGHTERS MEGAMIX?
Iš visų teisingų atsakymų burtų keliu išrinksime 2 laimėtojus.
(Atsakymus siųsti iki rugsėjo 30 d.)

Konkursas Nr.1

Visi žinote anekdotų įvairiausiomis temomis. Jau atsirado anekdotų ir kompiuterinių žaidimų tema. Siųskite mums Jums žinomus anekdotus. Įdomiausieji laimės prizus (kompaktiniai diskai su žaidimais)



Konkursas Nr.2.

Šį kartą neklausime Jūsų iš kokio žaidimo nuotrauka, nes yra leidinių, kurie nesugalvoja nieko įdomesnio, todėl klausia to paties.

Norėdami laimėti CD su žaidimu turėsite atsakyti į 3 klausimus:

1. Kuris žaidimo DOOM kūrėjų įsiamžino viename iš žaidimo lygių? Kokiu būdu jis tai padarė?

2. Koks tinklo žaidimas tapo rekordininku pagal tuo pačiu metu pasijungusių žaidėjų kiekį?

3. Kokio kompiuterinio RP žaidimo virtualus pasaulis (plotas) yra pats didžiausias?

(Atsakymus siųsti iki rugsėjo 30 d.)



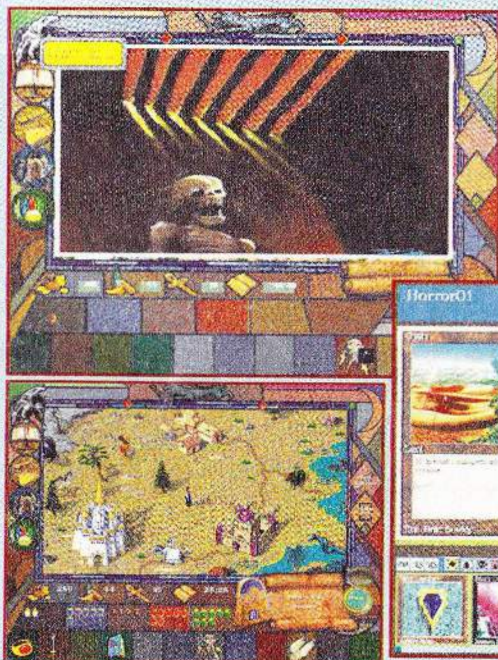
MAGIC: THE GATHERING



MAGIC: THE GATHERING taisyklės yra ganėtinai sudėtingos. Apie tai galima daug pasakoti. Kompanija „MicroProse" išleido 200 puslapių MAGIC: THE GATHERING vadovėlį, labai smulkų on-line pagalbininką, kuriuo galima naudotis tiesiog žaidžiant, ir net mokomąją programą vaizdajuostėje. Be to, dvikovos sudarytos taip, kad jokiu būdu negalėsite padaryti neteisingo ėjimo. Taigi vieną po kitos aiškindamiesi šio puikaus žaidimo taisykles pamažu įgusite ir perprasite visas jo gudrybes.

Tačiau vis dėl to šį bei tą žinoti reikia. Nes iš pirmo žvilgsnio siaubingai gąsdina begalės kortų su nesuprantamais paveikslėliais, kurios keliauja po žaidimo stalą visiškai neaiškia tvarka.

Bet nenusiminkite. Netrukus pamatysite, koks tai įdomus strateginis žaidimas su kur kas platesnėmis galimybėmis, nei galima įsivaizduoti. MAGIC: THE GATHERING – tai žaidimas su begale kortų. Jas galima suskirstyti į dvi dideles grupes: *žemės* ir *užkeikimai*.





ŽEMĖS

Žemės – tai jūsų magiškosios jėgos pagrindas, iš jų imate maną, magišką energiją, kurią naudojate užkeikimams kurti. Žemės kortas labai lengva pažinti – ant jų užrašyta „LAND", o paveikslėlyje pavaizduotas atitinkamas peizažas. Iš viso yra 5 *žemių* rūšys ir atitinkamai 5 *manos* rūšys: lygumos – baltoji mana, miškas – žalioji mana, kalnai – raudonoji mana, salos – mėlynoji mana ir pelkės – juodoji mana.

Kuriems galams kūrėjai sukūrė *žemių* kortas vietoj to, kad paprasčiausiai paliktų kortas su visų spalvų mana?

Reikalas tas, kad, pasirodo, ne tik *žemės* yra energijos šaltinis.

Pavyzdžiui, bespalvės *manos* galima gauti tik panaudojus ypatingus *užkeikimus*, arba *artefaktus*. Norint gauti *manos* iš *žemės*, ją reikia „pažymėti", (**tap** – kortos posūkis 90 laipsnių kampu; jei korta „pažymėta" (**tapped**), vadinasi, ji naudojama ir šį ėjimą jos judinti negalima).

UŽKEIKIMAI

Viskas, kas nėra *žemė*, yra *užkeikimai*. Visi *užkeikimai* turi vieną bendrą ypatybę – norint juos sukurti, reikia sumokėti tam tikrą *manos* kiekį. Kaina nurodyta viršutiniame dešiniajame kiekvienos kortos kampe. Spalvoti rutuliukai su skaičiuku rodo, kiek reikia atitinkamos spalvos *manos*, o pilki rutuliukai su skaičiuku rodo, kad *užkeikimui* sukurti tinka bet kuri *mana*, svarbu, kad jos užtektų.

Žaidime naudojamos šešios *užkeikimų* rūšys.

SORCERIS, INSTANTS ir INTERRUPPT

Tai pagrindiniai užkeikimai. Juos galima naudoti tik vieną kartą. Po to, kai užkeikimas atlieka savo paskirtį, jis dingsta.

Pavyzdžiui, užkeikimas FIRE BALL – tai yra „ugnies kamuolys". Per savo ėjimą jam sunaudojate tam tikrą manos kiekį ir paleidžiate šį kamuolį į nelaimėlį priešininką, o po to korta keliauja į kapines (graveyard). Tarp šių trijų užkeikimų rūšių yra tik vienas skirtumas: kada galima juos naudoti. Pavyzdžiui, SORCERIES galima naudoti tik per savo ėjimą, tuo tarpu INSTANTS ir INTERRUPTS galima būti panaudoti iškart kaip kontrataka kokiam priešo veiksmui (fast-effects). INSTANTS ir INTERRUPTS skiriasi tik tuo, kad pastarasis yra greitesnis. Nieko nuostabaus, jei dar ne kažin ką supratote. Keliaujame toliau.

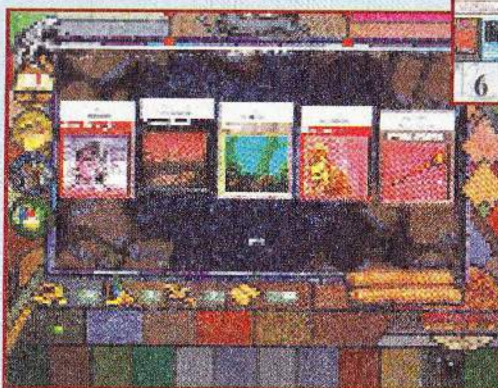




Visi užkeikimai, kuriuos galima naudoti bet kuriuo žaidimo metu, pažymėti geltonai. Taigi pats žaidimas neleis Jums praleisti vieno ar kito atsakomojo veiksmo.

ENCHANTMENTS

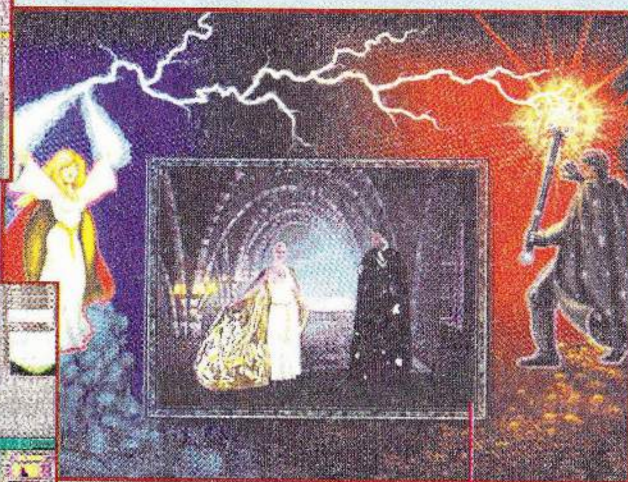
Jei anksčiau minėtos grupės užkeikimai, atlikę savo juodą ar baltą darbą, pasitraukia iš žaidimo, tai ENCHANTMENTS lieka žaidime tol, kol jie sąmoningai sunaikinami, dažniausiai kartu su objektu, į kurį buvo nukreipti. Pavyzdžiui, jei užkeikimą pasiųsite ant kokio nors menko vabalėlio, jis taps kur kas stipresnis ir toks liks iki pat mirties.



SUMMON SPELLS

Tai, ko gero, didžiausia ir dažniausiai naudojama užkeikimų grupė. Jais galima išsikviesti įvairiausius padarus. Šie gyviai lieka žaidime ir kaip įmanydami padeda jums susidoroti su priešais. Visi padarai charakterizuojami dviem parametrais – atakos jėga (power) ir sugebėjimu gintis (tonghness). Šie parametrai visada žymimi dešiniajame apatiniame kortos kampe.

Padarus galima išsikviesti tik per savo ėjimą, tik iš karto po translokacijos jie suserga (summoning sickness). Tačiau kito ėjimo metu jie jau būna pasiruošę stoti į kovą. Ką gi, galite siųsti savo padarus į ataką, o priešas, žinoma, savuosius pasiųs blokuoti jūsiškių. Kovos rezultatas nusakomas dviem parametrais – ataka ir gynyba. Be to, daugelis padarų turi ypatingų sugebėjimų, pavyzdžiui, jie gali skraidyti arba regeneruoti.



ARTIFACTS ir ARTIFACT CREATURES

Artefaktai – tai magiški daiktai, kuriuos galima panaudoti kovose. Iškviestas artefaktas žaidime lieka iki pat galo. Dažniausiai jie turi slaptų sugebėjimų, kuriuos kiekvieną kartą reikia aktyvizuoti už tam tikrą manos kiekį. Pavyzdžiui, artefaktas ROD UF RUIN iš bet kokio žaidėjo atima vieną gyvenimą ir už tai reikia sumokėti tris bet kokios spalvos manos vienetus.

Žaidimas

Dabar, kai situacija su kortomis daugiau ar mažiau tapo aiški, galima pradėti žaidimą. Jums teks sudaryti kaladę. Visų pirma nuspręskite, kokią spalvą pasirinksite: labai stiprios, tačiau įvairių spalvų kortos gali jus pražudyti. Išsirinkite 2-3 spalvas, kurios ypač gerai atitinka jūsų kovos stilių ir efektyviai veikia priešininko kaladę. Ne mažiau kaip trečdalį kaladės turėtų sudaryti žemės. Visa kita gali būti įvairūs padarai ir užkeikimai (kaip jums labiau patinka). Rinkdamiesi kaladę neapsiribokite vien tik agresyviomis, atakuojančiomis kombinacijomis. Atkreipkite dėmesį ir gynybą. Pasirinkite kelis blokuojančius padarus (tai kortos iš CIRCLE OF PROTECTION serijos, taip pat gydomosios kortos).



Labai suprantamas noras savo kaladėje turėti kuo daugiau kortų gali sukelti ir labai daug problemų. Teoriškai tokia kaladė gali nugalėti bet kokį priešą, tačiau praktiškai ji tampa labai lėta, pernelyg atsitiktinė ir dėl to negali prentenduoti į kaladės žudikės vardą. Todėl geriau pasirinkite maždaug 65 kortas.

Kiekvienas žaidėjas turi po 20 gyvenimų. Pralaimi tas, kuris praranda visus savo gyvenimus arba lieka be kortų. Priešininkai eina paeiliui. Iš pradžių reikia žinoti tik tai, kad savo ėjimo metu Jūs traukiate iš kaladės vieną kortą, po to atliekate kuriuos nors leistinus veiksmus, išmetate vienus arba kitus užkeikimus, siunčiate savo padarus į ataką ir t. t. Jei rankose liko daugiau kaip 7 kortos, išmetate nereikalingas. Po to tą patį daro priešininkas.

Visos ėjimo fazės sąlyginai pavaizduotos žaidimo lauke. Jei padėtis tampa neaiški, žaidimas sustabdomas, ir jums bus pasiūlyta atlikti kokius nors veiksmus. Taigi įdėmiai skaitykite ant kortų esančius aprašymus, stebėkite spalvą ir nepamirškite apie nuostabų Windows'95 pagalbininką – jei ko nors nesuprantate, spustelkite dešinį pelės mygtuką.

Keli žodžiai apie taktiką. Aišku, kad visų pirma Jūs turėtumėte išmesti kelias žemių ir kokias nors kitas kortas, kurios generuoja maną. Po to viskas priklausys nuo jūsų ir priešininko kortų išsidėstymo. Labai protinga būtų išmesti kortą su kokiu nors padaru. Kito ėjimo metu jį jau galėsite siųsti į ataką. Labai įdėmiai perskaitykite kiekvienos kortos aprašymą – gali būti, kad tarp esančių kortų rasite ENCHANTMENT, kuris sustiprins jūsų gyvį. Niekada kvailai neatakuokite. Jei jūsų priešininkas turi gyvių, kurie kur kas stipresni už jūsiškius, jis tikriausiai su jais užblokuos jūsų atakas ir taip galite prarasti savo kariuomenę. Jei žadate pulti, darykite tai kuo greičiau. Jei visai netrukdysite savo priešui, nenaikinsite jo planų, tai vieną kartą tapsite labai aršios kovos dalyviais. Kovos, kuri atneš jums tik pralaimėjimą. Labai laiku išmestas silpnas, tačiau „pigus" 1/1 padaras gali priešui pakenkti kur kas labiau, nei 6/6 monstras, išmestas žaidimo vidury, kai priešas jau turi ganėtinai jėgų jį įveikti.

Ko gero, tai ir viskas, ką turėtumėte žinoti prieš pradėdami žaisti.

Ir nepamirškite: kelio galą pasieks tik einantis.

Konkursas

Konkursas Nr.1.

Konkursas Nr.2.

Konkursas Nr.3.

Konkursas Nr.4.



Leidėjas: *R. Servos firma "Pusė";*
Redaktorius: *R. Jakštas;*
Maketavo: *I. Jakštienė;*
Skyrelis apie video kompiuterius ir video žaidimų naujienos: *Gediminas Cibas;*
Spausdino UAB "Panevėžio spaustuvė", Beržų g. 52, Panevėžys. Užs. Nr. 180b
Laikraštis pradėtas leisti 1997 metų sausio mėn.

MUMS RAŠYKITE:
"KIBER ZONA"
LT-2014, VILNIUS
el. paštas: kiberzona @ is. lt